PLAYSTATION 2 • PC • GAMECUBE • XBOX • GAME BOY ADVANCE

POWER UNLIMITED

HET [illegible]UTSTE GAM[illegible] [illegible]GAZINE VAN D[illegible] [illegible]NELUX

JULI 2004 NUMMER 07 JAARGANG 12

HALF-LIFE 2
FABLE
KILLZONE
HALO 2
MGS 3: SNAKE EATER
DOOM 3
SHELLSHOCK
GRAN TURISMO 4
PAPER MARIO 2
THE SIMS 2
DRIV3R
PRINCE OF PERSIA 2
GOLDEN EYE 2
SUDEKI
ONIMUSHA 3
RESIDENT EVIL 4
LEGEND OF ZELDA
BATTLEFIELD 2
UNREAL CHAMPIONSHIP 2
FAR CRY: INSTINCTS
SILENT HILL 4: THE ROOM
SPLINTER CELL 3
JOINT OPERATIONS
GROUND CONTROL 2
METROID PRIME 2: ECHOES
WORLD OF WARCRAFT
S.T.A.L.K.E.R. OBLIVION LOST
LOTR: BATTLE FOR MIDDLE EARTH
ADVANCE WARS: UNDER FIRE

Grand Theft Auto San Andreas™

NIEUWE HANDHELDS!

NINTENDO DS VERSUS SONY PSP

vnu business publications



Neem het op tegen je rivalen met de nieuwe N-Gage™ QD.

Wireless Multiplayer Gaming

Exclusieve N-Gage™ games
Titels van top publishers
Exclusieve game services op N-Gage Arena
Wireless multiplay via GPRS en Bluetooth
Snel en makkelijk wisselen van game cards
Zakformaat
Mobiele telefoon
Personal organiser

n-gage.com/nl



N-GAGE
NOKIA

anyone anywhere

INHOUD



De poultjes zijn weer ingevuld, het prijzengeld al bij voorbaat uitgegeven. Heren testers; wie staat er bij jullie bovenaan het lijstje, met andere woorden wie wordt er Europees Kampioen?

ED



Ik gok natuurlijk op een outsider, anders win je nooit veel geld. Ik denk ook serieus dat Tjechië heel ver komt maar vraag je 't me op de man af dan is Frankrijk mijn favoriet: Zidane, Henry, Vierra, Pires pfffffffffff.

SKATE



Ik heb live de finale van de Champions League gezien in Gelschenkirchen en was onder de indruk van Porto; levensgevaarlijk in de counter en geen kans weggeven. Tel daar het thuisvoordeel bij op, en je hebt mijn favoriet.

BORIS



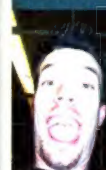
Hé was jij dat die die wedstrijd naast me zat? Ja, die Portugezen waren niet mis hè. Maar ja, ik geloof niet dat er van die Fransen, die dus wel effe in de finale stonden, ook maar eentje naar het EK gaat, kun je nagaan. Frankrijk dus.

JAN



Ik ga alleen voor het grote geld, dus dan moet je op een totale outsider gokken. Rusland wordt door vrijwel niemand genoemd dus dat moet 'm worden. En jongens, als ik die paar duizend euro win, deel ik sleuteldrop uit aan iedereen!

JEROEN



Wie doen er allemaal mee? ... Zo dat zijn er een hoop. Nederland ook? Nou, volgens mij zijn die Fransen onverslaanbaar. Op de camping winnen ze tenminste altijd. Wat? Oooooh EK voetbal! Ik dacht jeu de boules. Hehehe.

J.J.



Van die watjes bij Nederland moet ik niks hebben en dat geniepige van die Italianen en Portugezen, zie ik ook niet zitten. Ik gok op de fysiek van Engeland, en een briljante Beckham die de meest onverwachte openingen weet te vinden...

STEVEN



Ik heb laatst met Dre gesproken en die gast is dus voor de helft Duits. Hij beweert dat die Moffen iedereen in de luren leggen. Dat ze bewust in de rol van de unterhund kruipen en net als bij het WK heeeel ver gaan komen.

JURJEN



Ik heb tijdens het EK een rood petje op en laat een snor staan. Forza Italië dus, het thuisland van de grootste gamesheld aller tijden. Ik hoop op een finale Italië - Nederland, maar alleen als bij Holland Mario Melchiot meedoet.

FLUITEND DOOR DE DOUANE

Enkele leden van de PU-crew maakten zich zorgen of ze zonder verplicht journalistenvisum wel de VS in zouden komen. De zin 'I'm here to visit the E3, to look at games', kon iedereen wel dromen. Toen we echter zagen met wat voor foto Steven fluitend de Amerikaanse douane was gepasseerd, besefte iedereen dat zelfs de zin 'I'm here to sell some explosives, smoke some pod and kill the president', ook geen problemen had opgeleverd.



IEMAND MOET HET DOEN

Toegegeven, iedereen werkte zich de pleuris tijdens de afgelopen E3 maar één man verdient toch een eervolle vermelding. 'GameKing' Rogier ging weer tot het gaatje. Daar waar de rest 's avonds alle teugels liet vieren en van voren niet meer wist of ie van achteren nog leefde, zat Rogier rustig de opgenomen bandjes te bekijken en de organisatie voor de dag van morgen uit te werken. Ach, "iemand moet het doen", antwoordde hij desgevraagd en nam nog een slokje van z'n Spa.



ORIGINALITEIT VER TE ZOEKEN

Niet naar de E3 gaan heeft zo zijn voor- en nadelen. De nadelen hoef ik je denk ik niet te vertellen, een van de voordelen is echter dat je het geheel echt vanaf een afstand kunt bekijken (zo'n 10.000 km). Er zijn immers geen gladde marketingdudes, imponerende stands, strakke boothbabes of plasmaschermen van vier bij vier die je proberen mee te zuigen in de hype.

En wat zie je dan; een opvallend groot aantal sequels dit jaar. Een snelle blik op de cover en je begrijpt wat ik bedoel, achter nagenoeg de helft van de titels staat een 2, 3 of zelfs 4-tje.

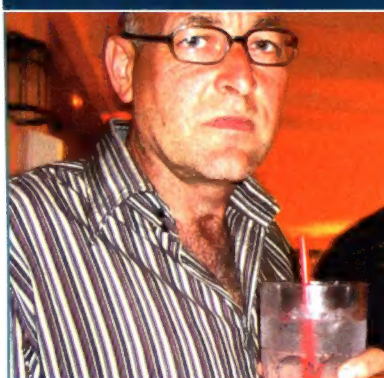
Nu heb ik totaal geen moeite met een Halo 2, Doom 3 of GT4, maar je gaat je wel afvragen of het de oh zo creatieve gamesmarkt dan toch aan originaliteit ontbreekt? Tuurlijk, het ziet er allemaal weer beter uit, heeft meer van alles, kan nu ook online, bevat stemmen van bekende acteurs, etcetera. Toch miste ik die echt vernieuwende game, niet zozeer een mix van bestaande genres maar wellicht echt een nieuw genre.

Of moeten we Boris dan toch geloven en bij deze de TOMMBS Joint Operations dopen tot meest vernieuwende game van 2004?



NIELS

PROOST!



Tja, dat krijg je als je voor 't eerst in de States bent. Om alcohol te mogen drinken moet je boven de 21 zijn én je kunnen legitimeren! Wat Ed ook probeerde met z'n treinabonnement, AH Bonuskaart, lidmaatschapbewijs van de biljartclub... zelfs het tonen van z'n kunstgebit en gehoorapparaat mocht niet baten. Wie geen rijbewijs of paspoort bij zich heeft, moet de hele avond aan de frisdrank. Proost!

DE BUIKSPREEKPOP



Als er 's avonds na de E3 tijd was voor ontspanning, oogstte met name Steven veel succes met zijn act met de bier drinkende buikspreekpop. Er waren zelfs Amerikanen die geloofden dat het echt was! Tot Dre steevast steeds hardere boertjes ging laten, dan kon ook Steven zich niet meer goed houden en viel het tweetal gierend van de lach door de mand.





20 PAPER MARIO 2
Paper Mario 2 lijkt op save te spelen met veel elementen die we ook al in deel 1 zagen. De uitdrukking 'never change a winning team' lijkt hier echter op z'n plaats want deel 1 was natuurlijk een topper van de eerste orde. Als men de komende maanden nog wat nieuwe elementen toevoegt, zijn we helemaal tevreden.



28 THIEF: DEADLY SHADOWS
Meesterdief Garret sluipt binnenkort de harde schijven van Xbox en PC binnenin een game die, met name op PC, grafisch een kunstwerkje genoemd mag worden. De perfecte Thief-sfeer wordt gewaarborgd door de mysterieuze sound(effecten), briljante voice-acting en het prachtige spel tussen licht en donker.



64 ONIMUSHA 3
Onimusha 3 voelt weer als vanouds. Er vloeit weer veel bloed en het is weer elke dag gehak(t)dag. De overstap van pre-rendered naar 3D pakt verrassend goed uit en ook het 'tijdreizen' weet de game een extra dimensie te geven. Deel 3 is ongetwijfeld de beste uit de serie.



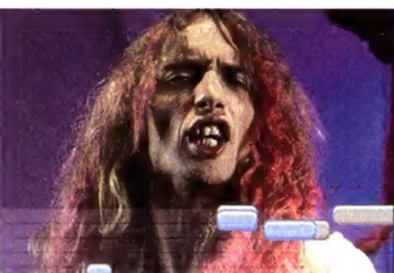
65 GROUND CONTROL 2
Slecht kun je Ground Control 2 niet echt noemen maar soms weegt de erfenis die een spel meekrijgt van zijn voorganger zo zwaar dat het contrast in kwaliteit zorgt voor een teleurstellende ervaring. Waar deel 1 een nieuwe standaard zette, is bij deel 2 middelmatigheid troef.



66 X-FILES: RESIST OR SERVE
De makers van X-Files: Resist or Serve hebben de sfeer goed weten te treffen en ook de adventure-elementen zijn meer dan behoorlijk uitgewerkt. Helaas zijn de camera en de controles ruk, waardoor het zombie-killen absoluut niet uit de verf komt. Alleen voor de hardcore X-Files fans dus.



70 RED DEAD REVOLVER
Red Dead Revolver is een uiterst stijlvolle game waar de westernsfeer vanaf druipt. De moeilijkheidsgraad ligt echter behoorlijk hoog en dat komt niet alleen door de pittige tegenstand maar ook vanwege de onlogische manier waarop de kills gemaakt moeten worden en de beperkte save-mogelijkheden.



71 SINGSTAR
Met een groter aanbod aan songs en iets meer uitdaging in de gameplay had Singstar vermoedelijk nóg hoger gescoord dan het nu al doet en had 't Karaoke Stage achter zich gelaten. Wat overblijft is een qua vormgeving, opties en interface goed verzorgd produkt dat menige party op zal kunnen leuken.

68 SPECIAL REPORT FLATOUT & MASHED



Empire Interactive heeft twee racegames in de maak voor PC, PS2 en Xbox: Mashed en Flatout. Beide games hebben weinig met elkaar gemeen of het zou het feit moeten zijn dat het er op lijkt dat beide de middelmaat ontstijgen.

22 STAR WARS: KOTOR II THE SITH LORDS
KotOR was een geweldige game en deel 2 lijkt op dit succes voort te borduren. Een beetje veilig dus, maar wel lekker.



34 SPECIAL E3 2004



Waar The Daily Gamer zich vooral richt op de laue shit van de E3, pakken wij van Power Unlimited het natuurlijk wat meer gedegen aan. Maarliefst 25 pagina's met besprekingen van alle spellen die er toe deden voor Xbox, PS2, PC, NGC, GBA... en de nieuwe handhelds natuurlijk.

10 COVERVIEW: GRAND THEFT AUTO: SAN ANDREAS
We waren er best wel trots op dat de PU als een van de weinige bladen ter wereld werd uitgenodigd voor een geheime speelsessie van GTA San Andreas. Omdat Jeroen al een klein jaar terug de naam van San Andreas goed voorspelde, werd hij uitverkoren om het spelen van enkele levels van deze opzienbarende game bij te wonen.





62 TOPSCORE: JOINT OPERATIONS TYPHOON RISING



Als je, zoals Boris, acht redenen geeft waarom Joint Operations beter is dan Battlefield Vietnam dan weet je dat we hier te maken hebben met een hele grote.

29 POWER UNLIMITED GAMEPLAY 2004
ZATERDAG 11 EN ZONDAG 12 SEPTEMBER!

Noteer de data 11 en 12 september 2004 maar vast in je agenda want dan organiseren we een tweedaags evenement dat geen enkele gamer mag missen. Een games-event van een omvang zoals er nog nooit in Nederland gehouden is.



76 SPECIAL REPORT
PU LEZERS TESTEN BIJ PLAYLOGIC

De droom van een tiental PU-lezers werd werkelijkheid. Uit vele gegadigden werden zij geselecteerd om bij Playlogic in-house de in ontwikkeling zijnde games Cyclone Circus en Xyanide aan een echte playtest te onderwerpen.

58 PU DVD III: E3 2004

Maarliefst vier camerateams trokken er tijdens de afgelopen E3 op uit om alles op en rond de grootste gamesbeurs ter wereld in kaart te brengen. Dik twee uur vol met gamesinfo, madness en laue shit!



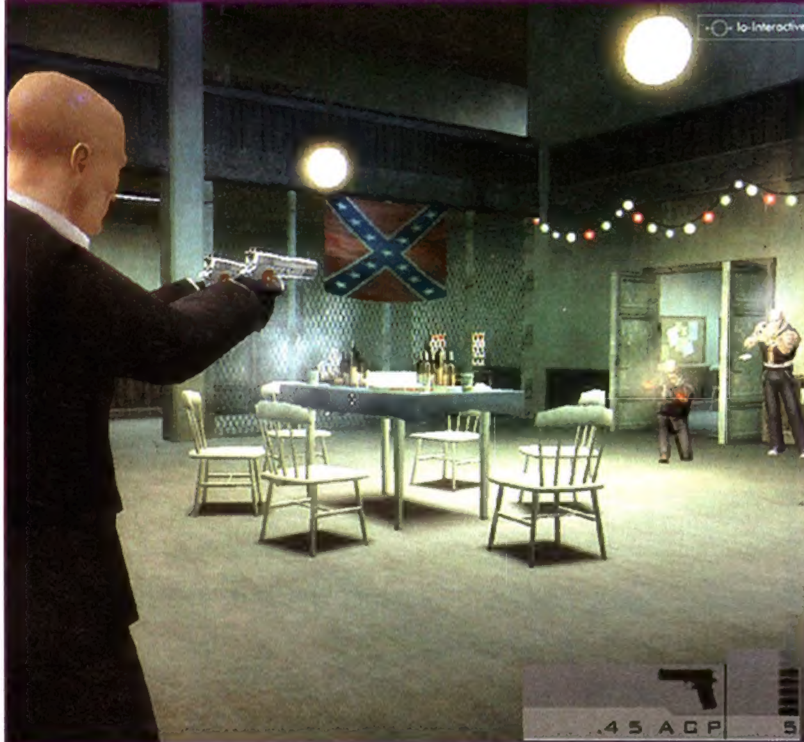
★ BRIEF VAN DE MAAND ★

SHITJAN

Yo PU, ik heb wat te klagen over HMC, oftewel Hitman Contracts, en dan vooral over het cijfer en de review die Jan geeft. De missies die hij in de special report (Meatking) en in de review geeft (Siberië) zijn de eerste twee missies, zonder de allereerst missie (The Setup uit Hitman1) mee te tellen.
Ik heb me met die missies aardig vermaakt door de vele mogelijkheden. Maar wat blijkt, na die twee missies kom je in Rotterdam. Op zich aardig, maar na een paar minuten spelen (als ik een auto voorbij zie racen en een schip opgehesen wordt), herken ik het hele soepzooitje. Dit komt gewoon uit Hitman1!!
Moet kunnen, dacht ik bij mezelf, het is tenslotte een flashback. De missie daarna, Traditions of the Trade, kwam me bekend voor, maar toen ik twee stappen deed en het hotel en de missie objectives zag, was het weer zelfde koek. Gewoon uit Hitman1 dus. Ach ja dat moet ook kunnen, het was tenslotte de beste missie uit Hitman1.
Maar daarna brak m'n klomp, weer een Hitman1 missie, die in Hong Kong, de daarop volgende missies ook! Totdat ik bij een missie kwam die me niet bekend voorkwam, ik haalde de objectives, ging naar het exitpunt en... CREDITS!!
Voor de gamers die Hitman1 nooit gespeeld hebben misschien wel leuk die missies. Maar voor de Hitman gamers van het eerste uur is dit een pan met de inhoud van gisteren. Erg teleurstellend.
Ik weet niet of Jan Hitman 1 heeft gespeeld. Of dat hij bij z'n review niet verder is gekomen maar ik zou het op z'n minst even melden. Want nu zit ik met een game die ik voor 80% al helemaal kende, en dus zo doorheen kon sjeezen. Het is daardoor voor mij een ietwat teleurstellende game geworden.

Richard van der Does | Internet

Eindelijk een brief met inhoud; dat maken we in de YoPost niet vaak mee de laatste tijd. Dit levert je dan ook automatisch de titel Brief van de Maand op, en een reactie van Jan natuurlijk...
JAN: Toegegeven Richard, sommige missies lijken inderdaad op een deja-vu maar het zijn toch echt niet letterlijk dezelfde missies hoor. De makers hebben tot op zekere hoogte een soort van remakes gefabriceerd, maar dat gaat slechts op voor ongeveer de helft van de missies. Dus geen 80 % zoals jij beweert.
Daarnaast zijn de bekende missies zo aangepast dat ze in sommige gevallen compleet nieuw aanvoelen. Je hebt bovendien verschillende wapens, verschillende opdrachten en andere invalshoeken en twists; dus van copy & paste is geen sprake.
Je hebt gelijk dat ik het wel had moeten melden, want dat zou voor sommige gamers misschien reden zijn om het spel niet te kopen, maar ik denk dat juist de echte Hitman fans zich er zeer mee zullen vermaken...
Just for the record, ik heb deel 1 en 2 en 3 helemaal uitgespeeld en deel 3 vind ik nog steeds de beste in de reeks.



LEZEN NIET KIJKEN

Beste mensen van de PU. Is het niet eens tijd voor een keertje een PU met veel reviews met onvoldoendes? Ik bedoel dat je ook eens moet kunnen vergelijken met goede en slechte spellen. Weetje wel: 'zo kan het ook'. Volgens mij zal dat mensen inspireren geen bagger games meer te kopen.
Neem nou Beyblade [blz. 90 uit nummer 1 van 2004] die kreeg 40 punten. Maar waarom kreeg 1080 Avalanche [zelfde nummer blz. 54] dan 84 punten...? Waarom is een game goed of slecht, en sterker nog wanneer?

Floris Schakelaar | Internet

Je zou de reviews misschien ook eens kunnen gaan lézen...

WIJZE LES

Yo PU dudes. Regelmatig hoor ik jullie de gameswereld verdedigen tegen de aantijging dat gewelddadige games gewelddadig gedrag veroorzaken. *zucht*. Hou toch eens op met die pogingen politiek correct over te komen.
Just admit it: jullie vinden games gewoon belangrijker dan een eventueel negatieve invloed op de maatschappij, net als dat iedereen geilt op zijn dagelijkse portie ellende in krant en op tv, terwijl dat iets is waar mensen net zo min aardiger van worden.
Het idee dat geweld een goede manier is om problemen op te lossen komt niet alleen uit games maar is de norm in de maatschappij, kijk naar de politiek! Harder aanpakken, strenger optreden. We zijn een ras van symptoombestrijders die het liefst met een vlammenwerper het onkruid te lijf gaan. Peace, my ass.

Bart | Internet

Inderdaad, een vlammenwerper heeft geen zin; onkruid moet je met wortel en al uitroeien! Overigens denken wij dat het stelling nemen tegen het vooroordeel dat geweld in games agressie veroorzaakt, juist niet politiek correct is, maar dat leggen we je nog wel een keer uit.



PAPA

Yep... het is zover, ik ben officieel een oude lul, dacht ik bij mezelf toen in vanmorgen voor de badkamerspiegel stond en eens goed naar mezelf keek. Het opstaan ging ook al niet zo vlot meer, wat stijve spieren behalve die ene die dat vroeger altijd was (als je begrijp wat ik bedoel).
Ik vraag me af waar die tijd gebleven is dat ik net zo hard kon lopen als Sonic of toen ik nog zo hoog kon springen als die dikke loodgieter waar ik qua gewicht niet meer voor onderdoe.
Nee... mijn eerste grijze haren zijn al goed zichtbaar en mijn haarlijn lijkt ook wel met de dag te verschuiven.
Daar zit ik dan in mijn eigen gameroom incl. een Neo-Geo videokast waar ik vroeger van droomde, en begin te huilen. Mijn vriendin zet de pot met augurken weg en komt naar boven gelopen, ik leg mijn hoofd op haar gezwollen borsten en huil uit terwijl ik met mijn hand over haar zwangere buik aai en tot God bid dat het maar een jongen mag worden zodat ik via hem mijn hobby kan blijven uitoefenen en een goede game vader voor hem kan zijn.

Johan | Internet

Volgens ons heb jij last van een pre-natale depressie. Kop op Johan; dochters zijn ook leuk hoor, kun je fijn met ze in het weekend naar de manege en 's avonds samen blokfluit spelen.

FINAL FANTASTISCH

Hi PU redactie, ik ben zelf een ontiegelijke RPG fan en dus ook een Final Fantasy fan. Ben dit helaas nog niet zo heel erg lang, maar deze spellenreeks verdient absoluut een dikke pluim!
Helaas moet ik toch zeggen dat Final Fantasy Crystal Chronicles, hoewel dit verder een leuk spel is, niet die Final Fantasy pluim verdient! Waarom niet? Daarom niet! Owh, is dat geen reden, gheghe. Omdat FFCC naar mijn mening geen verhaallijn heeft of in elk geval een die niet goed genoeg is. Het wordt erg saai op den duur, je hakt en tjakt wat vijandjes weg, je hebt alleen maar cure nodig en je kunt je eten in de sloot smijten. En daarnaast maak je de hoofdbazen zo dood! Alleen maar magic en ze vallen bij bosjes neer! Daarnaast is het aanduiden wat de knopjes doen een beetje kinderachtig, maar dat is niet zo erg.
Ach, een leuk spel, maar het past meer in de categorie Dark Cloud / Dark Chronicle. Ook qua graphics. Daarentegen kan ik de overige Final Fantasy spellen wel 24 uur doorspelen (en geloof me, dit was ook zo), maar helaas heb ik mijn PlayStation I en II uitgeleend en moet ik me maar ff vermaken met de rest van het zootje hier.
Nou wil ik niet al te negatief overkomen hoor, maar euh...
IK MIS MIJN PS2 EN WIL MET YUNE, PAIN & RIKKU VERDER SPELEN!!!
Snik, owh sorry, in ieder geval is Crystal Chronicles een geweldig spel hoor, maar het doet een beetje af aan de Final Fantasy reeks.
Trouwens, hoezo moet dit een echt mannenblad zijn? Ben 100% ladylike en houd veel van games hoor. Dus, liefde is niet alleen je vriendin wegsturen als je met je maatjes wil spelen, maar ook nog eens ruzie maken met je vriend als hij maar niet van je kan winnen. Haha. Ga zo door hoor PU mensuh!

Jane I Internet

Je kunt wel merken dat je je verveelt zonder PlayStation; wat een slap geouwehoer zeg. Oh nee sorry, dat is normaal bij meisjes.



ZEIKERD

Ik klim niet snel in mijn toetsenbord, daar ben ik namelijk te lui voor maar op de brief van Jeroen Pruissen moest ik wel reageren. Jeroen is geïrriteerd geraakt door de brief van Sascha Kleereezem uit PU 3 (misschien werd hij beledigd door de term 'puisterige puber als clanleader').
Volgens Jeroen zegt Sascha dat Socom online niet goed is maar ik kon nergens in de brief terug vinden dat Sascha zoiets heeft gezegd. Sascha zei alleen dat iedereen die vindt dat Socom een beter punt verdient niet zo moet zeiken en daar ben ik het helemaal mee eens.
Jeroen zegt ook dat jullie het in de review van Socom online op veel fronten fout hebben. Dit is natuurlijk onzin want een review geeft een mening weer dus kan een review niet fout zijn, je kunt het er hooguit niet mee eens zijn. Tenslotte schrijft hij ook nog dat de PU anti-PS2 is en dat slaat natuurlijk nergens op (iedereen weet toch dat de PU pro-PS2 is ;-)). Verder schrijft Jeroen ook dat hij niet veel wil zeggen, nou dat komt mooi uit want ik heb ook erg weinig zin om naar hem te luisteren.

Michiel Schellekens I Internet

Luisteren? Leest je moeder je iedere avond voor het slapen gaan een stukje voor uit de PU?

AAAAAAAAARRRRRGH!

Heey gassies van de PU... Ik sla het gezeik van jullie blad is super over, want dat weten jullie ondertussen wel... Ik heb een PS2, wij hebben ADSL aangesloten omdat ik online wilde gaan.
Nou ik en m'n moeder gaan naar een winkel en kopen ADSL, na 1 maandje ongeveer is het pakketje binnen en ik ga het natuurlijk gelijk aansluiten. Die avond kwam m'n moeder thuis van haar werk en ik vertel haar dat ik het alvast had aangesloten en dan krijg ik een preek omdat m'n moeder er niet bij was en wat allemaal wel niet fout had kunnen gaan (dat duurde ongeveer een half uur).
Ik ga de volgende dag naar de winkel om een netwerkadapter te kopen en dan krijg ik te horen dat je dan een usb-modem nodig heb om de adapter aan te sluiten wat wij dus niet hebben (toch maar de adapter gekocht), dus ik die avond weer hevig in discussie met m'n moeder of ik die mag kopen voor 100 euro, en dan krijg ik weer een preek omdat het geld niet aan de boom in de achtertuin groeit (dat hoor ik bijna elke week als ik weer een nieuwe game wil), dus ik blijf daar twee maanden over zeuren en dan uiteindelijk krijg ik een usb-modem met m'n verjaardag. Ik heb het aangesloten en ben helemaal happy omdat ik eindelijk online kan gaan.
Na een week krijg ik mijn rapport binnen en daar staan vijf onvoldoendes op, die avond (alweer) gaat m'n moeder het internet afsluiten omdat ik te veel achter msn zit en dat ik daar waarschijnlijk minder goed door ga leren (aaaaaaaaaaaaaarrrrrrgh) en nu zit ik weer in de put want nu heb ik dan eindelijk die usb-modem en de adapter wordt m'n internet afgesloten:'(.

Tim I Soest

Troost je Tim. Ed is drie weken aan 't ploeteren geweest om zelf ADSL te installeren, en na twee weken zonder telefoon (en ADSL) te hebben gezeten, heeft ie maar een mannetje van de KPN ingehuurd à 125 euro en die is langs geweest maar de bel deed het niet en die gast dacht dat er niemand thuis was. Nu moet ie een nieuwe afspraak maken en ook nog eens 40 euro extra voorrijkosten betalen. Het kan dus nog aaaaaaaaaaaaaarrrrrrgher.

De redactie houdt zich het recht voor om brieven niet te plaatsen of in te korten. Plaatsing betekent niet dat de redactie de inhoud van de brieven onderschrijft. anonieme brieven worden niet geplaatst.
De schrijver van de beste, leukste, mafste en meest (on)zinnige brief, ook wel brief van de maand genoemd, krijgt een tegoedbon t.w.v. € 100,- van Free Record Shop thuisgestuurd.
STUUR JE BRIEF NAAR: POWER UNLIMITED yo!post
POSTBUS 1914 - 2003 BA Haarlem
OF MAIL NAAR: yopost@POWERUNLIMITED.NL



KORTE VRAAGJES

Welke PC soccergame vinden jullie het beste? Euro 2004 of Pro Evolution Soccer 3

Bart Chömpff I Internet

Aha, we beginnen deze maand met een makkelijke. Pro Evolution Soccer 3 dus.

Hey peeps, jullie blad zuigt, alleen de teksten onder de screenshots zijn leuk. Ed en Jurjen moeten echt nodig een leven gaan zoeken. Ik wil hier niet meer woorden aan vuil maken dus kortom: zoek een leven en gebruik het om jullie blad heel erg te verbeteren.

Tony I Utrecht

Het is maar goed dat je er weinig woorden aan vuil wilt maken. Des te meer blijven er voor ons over; jij van de pot gerukt zeikerig mislukt zielig baklapje. Jij zaadharses, dropstaaf, boerenkarhengst, poepsnoeper, woudaap, aambeienbeffer, varkenskop, ongelofelijke sufferd. Hè dat lucht op!.

Hoi gasten van de PU, eerst even wat vooraf; ik ben ten eerste veel te laat begonnen met jullie blad te lezen, vind het serieus balen dat ik 'The Box' niet kan ontvangen. Maar hier is het echte waarom ik schrijf. Dit gaat over Ryu Hayabusa. Laatst hebben jullie daar de beschrijving van gegeven, dat van bloedgroep A enzo. In die PU hebben jullie ook de PS2-versie van Super Streetfighter 2 laten zien. Als ik het goed heb heeft de Ryu uit dat spel dezelfde kenmerken: verjaardag, bloedgroep en jaja dezelfde voornaam. Jammer dat jullie dit niet vermeld hebben. ALS IK DIT FOUT HEB MAG JE ME WEL KEIHARD UITLACHEN, zo ben ik dan weer wel.

THOMAS I Internet

HAHAHAHAHAHAHAHAHAHAHAHA!!!!

Hey pu gastu. Ik had een vraagje. Weten jullie wanneer er een nieuwe Zelda aankomt en of die al in productie is???

Wiecher Elkink I Internet

Wanneer hij komt weten we nu nog niet (we zijn immers pas op pagina 9), maar misschien dat je het ergens op de E3 pagina's tegenkomt.



Grand Theft Auto San Andreas


Kijk maar uit jongen; ze hebben je exacte signalement: superdom hoofd.


"Keren mannen, een melding van een kat in een boom!"

■ ***Geen speculaties meer, Rockstar Games heeft haar deuren geopend... voor de PU want wij waren in 't grootste geheim uitgenodigd voor een exclusief kijkje naar GTA San Andreas!***

San Andreas is geen stad...het is een staat. Een fictieve staat aan de westkust van een fictief Amerika. Een staat bestaande uit drie steden, Los Santos (Los Angeles), San Fierro (San Fransisco) en Las Ventura (Las Vegas) voorzien van een snufje Nevada maar ook een stukje 'country side', iets dat in nog geen andere GTA game is gestopt. Hiermee is San Andreas meteen een stuk groter dan GTA Vice City. Vijf keer groter dan Vice City, zo vertelde Dan Houser mij.
Er zit ook een berg in San Andreas; het ziet er niet alleen tof uit maar biedt ook extra gameplay-mogelijkheden, denk bijvoorbeeld aan een autoachtervolging bergop of bergaf. Maar ook los van de missies is het tof om bijvoorbeeld met je quad bike de berg op te scheuren terwijl de muziek door je boxen schettert.

JAREN NEGENTIG

San Andreas is dus een staat en PU mocht als enige in de Benelux een kijkje nemen in Los Santos, een fictief L.A.
"What you are about to see is only a part of ten to fifteen procent of the entire game", aldus Dan Houser (een van de creatieve breinen achter de serie) en hij loog niet. Ik kreeg een map onder ogen van San Andreas en alleen de rechterhoek onderin (Los Santos) was ingekleurd, het overgrote nog in te vullen deel, was grijs.
GTA San Andreas speelt zich af begin jaren negentig, een uitermate belangrijke periode voor met name zwart Amerika. Maar ook op het gebied van muziek was dit een levendige periode en die speelt natuurlijk weer een belangrijke rol want, het zal bekend zijn; de kracht van GTA zit 'm niet in één enkel aspect, maar het is de hele verpakking. Van de posters tot de televisiespotjes, van het logo tot de gebruiksaanwijzing; alles draagt bij aan het geloof dat die wereld in je console echt bestaat.
Het is die beleving die de serie zo speciaal maakt. Beleving die er ook is bij het team achter GTA San Andreas. Dan Houser: "they live for this."

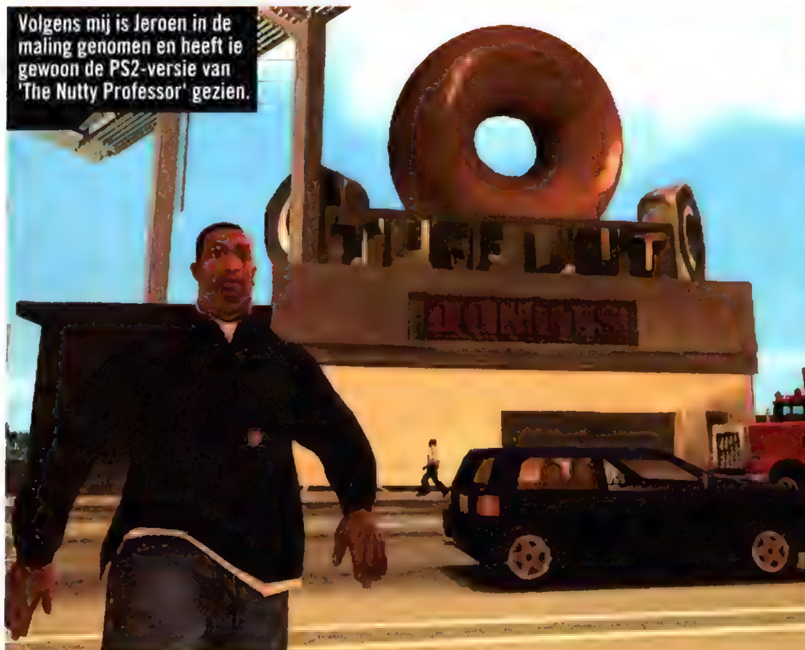
VERBETERINGEN

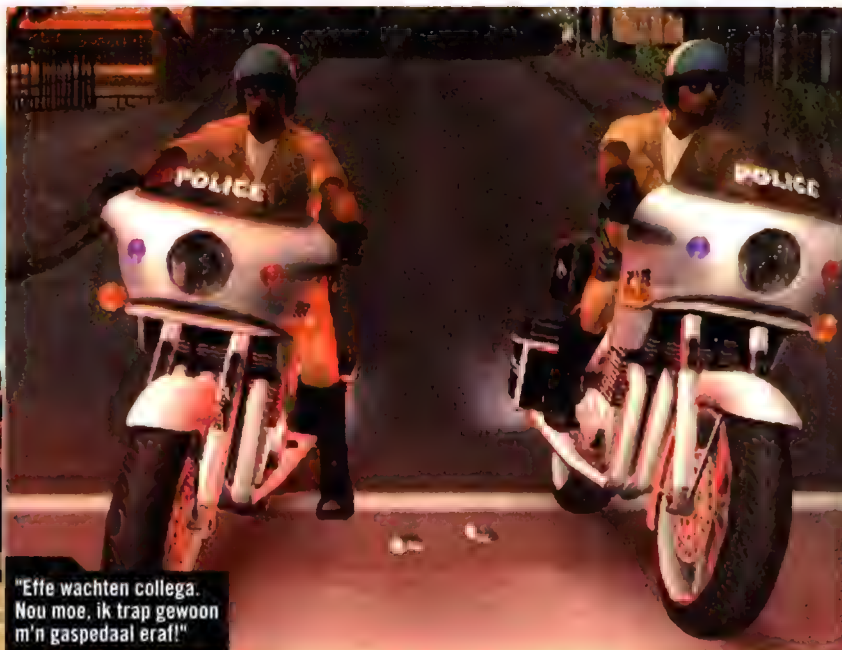
Er is veel verbeterd in Grand Theft Auto San Andreas in vergelijking met de vorige delen. Zo schuift dit PS2 spel meer polygonen over het scherm, weet het een gedetailleerdere speelwereld voor te schotelen en is het vooral méér wat de klok slaat; meer mensen op straat, meer auto's op de wegen etc.
Een van de meest verrassende veranderingen in het GTA universum is echter niet het verhoogde detail van de graphics of het vergroten van het blikveld of het inbrengen van nieuwe wapens, auto's of motoragenten. Nee, voor mij was dat toch het feit dat je jouw karakter kunt ontwikkelen. Hoe het precies allemaal gaat werken, is nog een beetje gissen. Wel kunnen we je het een en ander melden naar aanleiding van de opmerkingen van Dan Houser en het daadwerkelijk zien van de gameplay in GTA San Andreas (GTA SA).

ETEN

In GTA SA heeft de hoofdpersoon eten nodig. De grap is echter; je bent wat je eet. Dus veel fast food resulteert in het alsmaar dikker worden van je personage. Niet eten betekent dat je vermagert.
Dit alles heeft niet alleen gevolgen voor je uiterlijk of de reacties van de omgeving (je zult na worden geroepen door omstanders, 'Fat Bastard')

ROCKSTARNORTH/ROCKSTARGAMES • TAKE 2 • TEL: 076-5481350 • WWW.ROCKSTARGAMES.COM/SANANDREAS


Volgens mij is Jeroen in de maling genomen en heeft ie gewoon de PS2-versie van 'The Nutty Professor' gezien.



"Effe wachten collega. Nou moe, ik trap gewoon m'n gaspedaal eraf!"

maar het zal vooral op gameplay gebied de nodige gevolgen hebben. Zo zul je als dikzak snelheid verliezen waardoor sommige missies in het spel onmogelijk worden. Wat je dan moet doen is met je overgewicht omgaan zoals je dat ook in het echte leven zou doen. Dus ga je naar de sportschool om daar aan de gewichten te hangen. Hier zal je vet verbranden en omzetten in spieren. Op deze manier word je dus sneller en sterker.
Een andere manier van karakterontwikkeling is te vinden in het gegeven dat je beter wordt op bepaalde gebieden. Zo kun je door het oefenen van bijvoorbeeld schieten, jezelf verbeteren. Hoe dit gaat werken, is nog niet helemaal helder maar het heeft duidelijk iets weg van een RPG.
Er zijn heel veel verschillende gebieden waarin je jezelf kunt specialiseren. Wat dacht je van, inbreken, mensen beroven of zelfs zwemmen (voor het eerst mogelijk in een GTA game).
Persoonlijk vond ik die ontwikkeling van je karakter een van de interessantste veranderingen in de GTA wereld. Er zijn weliswaar verder genoeg extra's in San Andreas gestopt maar die richten zich voornamelijk op uiterlijkheden of extra's in de vorm van de BMX-fiets of politie op motoren.

"GO SIT IN FRONT"

Oké, ik kan nu verder de pagina's volschrijven met details over de game maar die zwerven momenteel ook rond op internet en zijn te lezen in enkele buitenlandse tijdschriften. Ik denk dan ook dat jullie het leuker vinden als ik omschrijf wat ik daadwerkelijk gezien heb tijdens mijn eerste echte kennismaking met de nieuwe GTA.
"Go sit in front," zegt Dan Houser me en wijst me de zwartlederen bank aan die voor een plasma televisie staat.
Om in de 'mood' te komen werd eerst een compilatiefilm getoond. Beelden uit films zoals 'Menace II Society', 'Boyz N the Hood', Casino' en wat beelden van TV shows zoals, 'Cops' en 'Worlds Wildest Police Chases' en veel sfeerbeelden van East Los Angeles. Dit om mij een idee te geven van waar San Andreas naar toe wil, wat algehele 'vibe' betreft.
Wat ik daarna te zien kreeg overtrof mijn stoutste verwachtingen. Door-middel van een viertal missies liet men mij de nieuwe spelelementen in vogelvlucht zien.

BMX

Zo zag ik als eerste een BMX-fiets in actie. Het besturen van de fiets werkt hetzelfde als de motor of scooter die we kennen uit Vice City. Wil je echter harder fietsen dan zul je de X-knop herhaaldelijk in moeten drukken. Je gaat dan op de pedalen staan om zo meer snelheid te genereren. Het geheel ziet er allemaal zeer vloeiend uit en het moet gezegd worden; je hebt echt het

"WAT IK TE ZIEN KREEG OVERTROF

CARL JOHNSON

Het verhaal draait om hoofdpersonage Carl Johnson (iedereen noemt 'm CJ). Hij woonde de afgelopen vijf jaar in Liberty City omdat, zo gaan de geruchten, hij uit East Los Santos wilde ontsnappen. De werkelijke reden is dat hij niet om kon gaan met de dood van zijn tien jaar oude broertje.
De reden waarom hij terugkomt naar Los Santos is de moord op zijn moeder. Na zijn terugkomst ziet hij dat zijn familie er slecht aan toe is en uit elkaar dreigt te vallen en dat zijn jeugdvrienden in de goot dreigen te belanden.
Ondanks dat CJ niet naar zijn oude leven wil terugkeren, zorgt het lot ervoor dat dit wel gebeurt. De politie beschuldigt CJ van moord en hij wordt gedwongen een reis door San Andreas te ondernemen om zijn familie te redden en weer controle te krijgen over de straten van San Andreas.




Bengel! De volgende fiets betaal je maar van je eigen spaargeld.

idee dat je aan het fietsen bent. Tijdens het ritje door de straten van Los Santos viel meteen de hoeveelheid details op. Kleinigheden als roestplekken op auto's, bakstenen muurtjes (waarbij de stenen te tellen zijn), maar ook de hoeveelheid mensen en auto's, om nog maar te zwijgen van de drawdistance (een duur woord voor hoe ver je kunt kijken in een game) die echt imposant was.

RYDER

In mijn tweede missie maak ik kennis met een van de vrienden van CJ (da's dus de gast die je speelt), Ryder genaamd. Deze Eazy E look-alike, heeft het voorzien op een lokale pizzatent die geen respect heeft voor de Orange Grove Families (de bende van CJ).
In het getoonde tussenfilmpje (dat geheel volgens de GTA traditie ingame is) maakte ik meteen kennis met de dialogen die, hoewel nog niet definitief, perfect in het stadsbeeld passen. Er is dus veel 'slang' te horen en Dan Houser vertrouwde zien we reflecties in de spiegels en koplampen. Het draagt bij aan de algehele sfeer die men met San Andreas neerzet.
Bovendien zijn de radiozenders weer van de partij. Wat ze allemaal uitzenden aan muziek is nog koffiedik kijken. Hoewel we ervan uit kunnen gaan dat naast de jaren 90 rapmuziek ook andere belangrijke stromingen voorbij zullen komen (country?).

KAPPER

Voordat CJ de pizzatent binnengaat, besluit het team mij een ander nieuwtje uit San Andreas te tonen, namelijk de kapper. In GTA SA is het mogelijk om jezelf een nieuwe coupe aan te meten. Het laat ook meteen zien dat er binnen een missie ruimte is om zaken te doen die los van de missie staan, waardoor het verhaal, de missies en vrije tijd nog meer met elkaar verweven zijn. Als CJ de kapperszaak binnenstapt, zien we zijn reflectie in de spiegel terwijl hij gaat zitten. De kapper laat dan diverse coupes zien, ieder met een ander prijskaartje.


"Vanzelfsprekend meneer, iemand in uw vak wil altijd gedekt van achteren."

simpele Cola met pizza slice tot the 'full rack', een hele pizza met alles erop en eraan.
We besluiten af te rekenen. Zoals gezegd heeft eten een uitwerking op je gesteldheid, dus te veel vet is niet goed voor je. Zit er toch nog zien, de zogenaamde 'Drive By'. Ryder en vrienden vinden dat er wraak genomen moet worden. Ze besluiten een buurt van een rivaliserende bende binnen te vallen. CJ neemt plaats achter het stuur terwijl ook z'n vrienden, gewapend en wel,

MIJN STOUTSTE VERWACHTINGEN."

mij toe dat de stemmen daadwerkelijk een Los Angeles accent zullen hebben. Het is dus niet zo dat je in L.A. iemand met een New York's accent tegen zult komen, tenzij dit binnen de verhaallijn past.
Tijdens de rit in een oude pick-up naar de pizzatent vallen wederom de details op. Naast de roestplekken Na de kapper lopen we de pizzatent binnen... opnieuw details all over the place. De vloer glimt en weerspiegelt alles in realtime. Dit bezoekje aan het Italiaanse eethuis stelt Rockstar meteen in staat mij een voorproefje van het eten te geven. De bediende laat zien wat we allemaal kunnen bestellen. Van een een wijze les in een GTA game.

DRIVE-BY

We maken een sprongetje in het verhaal en ontmoeten enkele oude bekenden (je vriend Smoke en je broer Sweet).
Met deze missie wil Rockstar North mij een nieuw spelelement laten in de auto gaan zitten.
Eenmaal op de plek van bestemming aangekomen zien we diverse groepjes van de rivaliserende bendes. CJ rijdt langzaam op het doel af en de vrienden gaan buiten de auto hangen terwijl ze hun schietijzers helemaal legen op de onfortuinlijke dudes.



"Ja mannetje, nou heb jij een probleem. Jij zei letterlijk dat we al ons geld op Letland moesten zetten bij de EK-poule."



"Ik hoop toch echt dat ik deze keer niet weer Pluto krijg met bewegende oren. Daar heb ik er al drie van."









Wat opvalt bij deze Drive By is dat ieder karakter zich individueel beweegt. Ze hebben ieder een doel en richten zich daarop. Ook tijdens het keren van de wagen zullen de karakters op een hele andere (logische) manier uit de auto hangen.

SCRIPTED EVENTS

Met een nog grotere sprong in de game wil het GTA SA team mij de zogenaamde scripted events en het zien. Het speelt veel meer als een third-person shooter dan als GTA III of Vice City; het doet denken aan de controles uit Manhunt.
Uiteindelijk vind je Sweet en ontsnap je via het dak, op de hielen gezeten door helikopters (compleet met politiemensen die via touwen op het dak landen).
Eenmaal beneden word je opgepikt door je vrienden, ditmaal neem je niet het rijden voor je rekening maar

In de verte komt een helikopter op ons af. Eerst vliegt hij normaal maar later gaat hij schuin hangen waardoor zijn rotorbladen als een soort snijmachine fungeren. De agent op de motorkap wordt langzaam wakker terwijl we achter hem rotorbladen schuttingen zien verbrijzelen.
De agent staat inmiddels, maar de rotorbladen komen in rap tempo dichterbij tot we niets meer zien

ZOVEEL MEER

Ik zou de hele PU wel vol kunnen kalken met info over de nieuwe Grand Theft Auto maar dat kan ik jullie niet aandoen. Ik heb de coverview al van vier naar zes pagina's moeten tillen omdat ik zoveel informatie heb gekregen tijdens mijn geheime E3 afspraak, maar meer pagina's zou echt te gek worden.
Toch is er nog veel meer te vertellen over deze game. Rockstar heeft zo-

'HET IS NIET ZOZEER MOREEL OF IMMOR
GEWOON ZO DAT JE KUNT DOEN WAT JE V

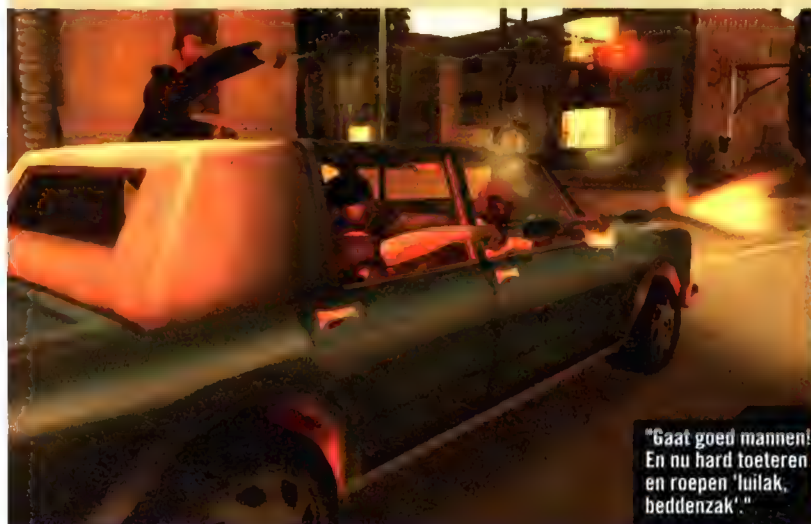
nieuwe richtsysteem tonen.
Een ontmoeting met enkele gangmembers loopt helemaal uit de hand doordat iemand van een rivaliserende bende de politie heeft ingelicht. Op 't moment dat je broer (Sweet) het motel binnengaat, besluit de politie tot een inval.
Bewapend met een geweer stormt CJ het hotel in. Eenmaal binnen zie je dat politiemensen van alle kanten op je af stormen. Deze missie laat duidelijk het nieuwe richtsysteem vervul je de rol van boordschutter.
Gewapend met een AK 47 moet je de vele politiewagens en motoren tot schroot omtoveren.
De auto volgt een vaststaande route en veel van de dingen die gebeuren zijn scripted. Zo zie ik dat een van de van de politiemensen wordt aangereden en op de motorkap belandt, versuft. We rijden een steeg in en zien de man bijkomen. We proberen hem neer te schieten maar het geweer zit vast en reageert niet.

dan bloed.
De laatste scène is die van de auto die we door een billboard heen zien vliegen en een tankwagen op de lager gelegen snelweg ramt. Een explosie is het gevolg, waarna de camera terugkeert naar het billboard, alwaar ons viertal zonder kleerscheuren staat.
Het beeld wordt zwart.
"What' do you think dude?", vraagt Dan Houser me. "I thought it was great," stamel ik.

veel nieuwe zaken in GTA SA gestopt dat het werkelijk te veel is om op te noemen, laat staan om te beschrijven.

DOUBLE LAYERED DVD

Zo zullen er geen laadtijden meer zijn (alleen wanneer je huizen binnengaat) omdat alles van een double layered DVD wordt gestreamed.
De engine waar GTA op loopt is ver-






"Welke week leven we?" Moeten de lijken in de groene of grijze bak?"

nieuwd waardoor het er niet alleen beter uitziet maar er ook nieuwe spelelementen toepasbaar zijn. Lampen bijvoorbeeld werpen in realtime licht waardoor schaduwen ontstaan, en het is dus mogelijk om daarin te schuilen (Manhunt stijl). Verder moet je beseffen dat hetgeen ik gezien heb, slechts een deel is van de game. Zo zal iedere stad zijn eigen vibe hebben en zul je op vele zeer diverse lokaties komen (woes-

EL, HET IS
ILT DOEN.'

tijn, 'country site').
De animatie is verbeterd waardoor er bijvoorbeeld verschillende manieren zijn om een auto te stelen. Kortom, er is zoveel meer dan wat ik hier op papier heb kunnen zetten, toch hoop ik dat ik jullie een beetje een idee heb kunnen geven van wat je kunt verwachten.
En dat Grand Theft Auto San Andreas een game is om in de gaten te houden, had je natuurlijk sowieso al begrepen. ◄

INTERVIEW MET DAN HOUSER



Vlak voordat ik in een verduisterde kamer met mijn snufferd voor een plasma televisie werd geplaatst, had ik een gesprek met Dan Houser, een van de creatieve breinen achter de GTA-serie. De man spreekt met zoveel passie over zijn 'kindje' dat je niet anders kan dan luisteren naar wat hij te zeggen heeft. Toch stelde ik 'm nog wat vragen.

PU: Je spreekt met zoveel passie over de game, is het hele team zo gedreven?
"Ja. Als ik naar Schotland ga om tijd door te brengen met het hoofdteam, als ik met ze ga eten of wat drinken is het enige waar ze over praten het spel.
Je voelt gewoon de energie van het team. De mensen jutten elkaar op om dat extra stapje te doen, in dezelfde richting. Dit komt natuurlijk door het feit dat het allemaal vrienden zijn die aan de game werken maar ook omdat ze allemaal Brits zijn en Amerika vanuit hetzelfde Britse perspectief bekijken. Dat zie je aan alles af in de game."

PU: Waar komt die passie vandaan?
"Ik denk dat we gewoon eenzame zielige mensen zijn. Nee, ik zou het eigenlijk niet weten. Je hecht waarde aan datgene wat je doet. We zijn gedreven om dingen te doen die nog nooit iemand heeft gedaan en om iets te creëren op interactief gebied wat interessanter is dan op non-interactief vlak.
Dat is iets waar het hele team hard mee bezig is. Ze willen juist van dat kleine deel, of het nu het verhaal of de karakters of dat kleine stukje van de kaart is, het beste van het beste maken zodat ze niemand anders in de steek laten. Iedereen voelt zich even belangrijk in het team waardoor het uiteindelijke product zal aanvoelen als een geheel, terwijl iedereen met een klein onderdeel bezig is geweest."

PU: Je sprak over de karakteropbouw, maar nog meer over het feit dat je dingen kunt doen en ook dingen kunt laten. Ooit gedacht aan morele keuzes?
"Er zit natuurlijk een moraal in de missies maar buiten die missies... [illegible] eigenlijk, als je goede dingen wilt doen kun je de goede gast uithangen en andersom. Het zijn je eigen keuzes. Het is niet zozeer moreel of immoreel, het is gewoon zo dat je kunt doen wat je wilt doen."

PU: Iedereen schreeuwt om een GTA online?
"San Andreas is niet online. We zouden daarvoor te veel moeten opgeven. Aan GTA werken scriptschrijvers die het verhaal opbouwen, we hebben allerlei scenario's die het verhaal voortstuwen. Dat kan je niet in online games verwerken omdat mensen dat probleem niet op kunnen lossen.
We denken er wel over na, maar kunnen die dingen die we in een game willen stoppen, gewoon beter in singleplayer kwijt. Ik zeg niet dat online games niet leuk zijn maar online spellen zijn nog niet klaar voor de soort immersive gameplay die GTA je op dit moment in singleplayer biedt.
Als we een GTA game online zouden gooien dan zou dat zoveel van het publiek vragen wat betreft dialogen en het uitzoeken van de karakters. Ik vind de pick up and play eigenschap van de GTA serie op dit moment een stuk leuker."

PU: Wat doet de concurrentie verkeerd? Als je kijkt naar soortgelijke spellen dan doen ze nu zo'n beetje wat GTA III deed.
"Ik denk dat ze fundamentele fouten maken in de manier waarop ze de technische gegevens van de consoles gebruiken. Hierdoor lijken die games zich af te spelen in speelgoed steden. Ze begrijpen het niet, of ze hebben de juiste mensen niet op de juiste plek zitten.
Nogmaals, wij kunnen GTA alleen ze maken omdat we een heel getalenteerd team achter de schermen hebben werken. Als ze me nu een zak geld zouden geven om een team bij elkaar te zoeken dat drie keer zo groot is als het oorspronkelijke team dan zou het voor mij niet werken, omdat ik dan bepaalde mensen van mijn team er niet bij heb zitten.
Kijk, we maken geen bedrijfssoftware, je kunt geen technicus inhuren en ervan uitgaan dat je hetzelfde resultaat haalt met dezelfde mensen. Aan GTA SA werken mensen die geven om het spel en datgene wat ze doen. Ze hebben al jaren over de zaken nagedacht die ze graag in het spel zouden willen verwerken en dat zie je nu ook terug.
Ik denk dat ze (de concurrentie -red) op dit moment niet eens dingen doen die wij in GTA III hebben gedaan, laat staan de dingen die we op dit moment doen."

PU: Waar wil je naar toe met de GTA serie?
"We zijn nog niet echt bezig met een vervolg. Momenteel is het van belang dat iedereen gefocust is op datgene wat ze moeten doen. Ik denk dat het afmaken van San Andreas en een [illegible] een stuk belangrijker is dan een nieuwe game.
Als we in wat rustiger vaarwater komen dan kunnen we even nadenken over wat we in de toekomst gaan doen, op welk platform dan ook. Maar op dit moment werken we aan San Andreas alsof het 't laatste is dat we ooit maken." ◄


Tja, als je een sticker van de Klu Klux Klan op je auto hebt geplakt, zit je hier in de verkeerde wijk.


Da's ouderwets, zo'n pick-up. Wij hebben allang CD's.


Oei, een voltreffer in z'n pisbuis. Die zien we in de review-versie niet meer terug.

Dankzij de closed bèta kan Orcs & Trollen-deskundige Jan jullie eindelijk eens uit eigen ervaring vertellen hoe het staat met Blizzard's aankomende MMORPG. Hij dook gretig onder in de wondere wereld van Warcraft...

World of Warcraft

Een tijdje terug plaatste PU baas Niels een topic op het PU forum. Het ging om de vraag hoeveel PU-lezers wel eens een MMORPG speelden. Het resultaat was niet al te positief, al is dit natuurlijk een vertekende uitslag. Lang niet alle PU lezers surfen naar het Powerweb, laat staan dat ze allemaal actief deelnemen aan dergelijke topics. Dat doen alleen de fanatiekelingen die net zo gestoord zijn als de redactie zelf.
Toch is het duidelijk; MMORPG's worden slechts door een trouw en fanatiek groepje gamers gespeeld. Niet zo vreemd want dergelijke games kosten heel veel tijd en dat heeft niet iedereen. Bovendien zijn er nog meer coole games en heb je een MMORPG in principe nooit uitgespeeld.
Een andere probleem van dergelijke spellen is dat ze niet altijd instant fun bieden. Je moet je erin verdiepen wil je de totale experience meemaken. Iets waar massale online shooters als UT 2004 of Battlefield Vietnam niet mee te maken hebben.
En daarom is er World Of Warcraft; deze game zou het tij kunnen doen keren. De Warcraft franchise is wereldwijd bekend (deel 3 is tot op heden een van de best verkochte PC games aller tijden en ging tussen de 3 en 4 miljoen keer over de toonbank). Dus niet-MMORPG's spelers kunnen door Blizzard game wellicht wél overstag gaan.

RASSEN & KLASSEN

Net als bij iedere MMORPG begin je met het aanmaken van je karakter. Je kunt kiezen uit verschillende rassen, mannelijk of vrouwelijk en daarna nog eens uit negen klassen. Bij rassen kun je kiezen uit de Human, Night Elf, Dwarf, Gnome, Undead, Orc, Troll en de Tauren.
Sommige klassen zijn alleen geschikt voor een beperkt aantal rassen; The Shaman bijvoorbeeld beperken zich tot drie rassen terwijl de Warrior voor iedereen beschikbaar is.
Het staat natuurlijk vast dat ik als Orc door het leven ging en om te beginnen koos ik Warrior. Ieder karakter heeft speciale vaardigheden en die van de Warrior zijn behoorlijk bruut; niet zo standaard als je bij een dergelijk standaard karakter wel zou denken.
Magie aanhangers kunnen ook hun lol op met klassen al Mage, Druids, Shaman, Priest en Warlock. De Warlock specialiseert zich in demonische magie en heeft nasty truckjes achter de hand. Favoriet van mij is de Rogue; deze heeft stealthy skills zoals zakken rollen of het stunnen van een vijand. Ook combat is cool en vooral flitsend en snel als Rogue. Maar ieder karakter heeft finishing moves en dat maakt de combat sowieso erg fraai.

TUTORIAL

Alles draait om de queesten en die zijn talrijk in WoW en in het begin nog erg simpel. Het spel bouwt alles heel goed op en zorgt ervoor dat nieuwkomers zich ook thuisvoelen. Tot level 5 doet de game echt dienst als tutorial en krijg je beginners opdrachten.
Toch zijn alle queesten ingebed in een verhaallijn die bij een NPC horen. Iedere NPC heeft zijn motivaties en nooit heb je het gevoel dat je zomaar op pad wordt gestuurd. Aan alles merk je dat Blizzard veel tijd heeft gestoken in het geloofwaardig neerzetten van een open-ended wereld. Het oogt superbe, met de bekende cartoony Warcraft stijl maar ook inhoudelijk snijdt deze eerste indruk spreekwoordelijk hout.
Tot slot is de wetenschap dat Blizzard onlangs een nieuw kantoor in Parijs opende dat zich speciaal gaat bezighouden met de Europese servers van WoW, een geruststellende gedachte die aangeeft dat Europa wat deze ontwikkelaar betreft ook meetelt.
Nog een paar maandjes en dan is het lange wachten voorbij...


"Heren en dame, ik open de vergadering. Eerst een mededeling: Bert komt wat later die moest naar de orthodontist. Punt 1: De eventuele kortingsregeling bij de pedicure."


De hele dag op de beurs en dan 's avonds de ene party na de andere; dat kun je niet meer hebben op jouw leeftijd, Ed.



Dit schijnt in Athene een van de grootste concurrenten voor Anky van Grunsven te worden. Die man vormt echt een eenheid met z'n paard.

+ Warcraft!
− Waar blijft ie?



"Kijk jongens, daarom noemen ze een kasteel ook weleens een slot."

"Wat zeg je Koopa; vind je het maar een dooie boel hier?"

Hoe komt Jurjen erbij dat iemand dit een kinderachtig spelletje zou vinden.

PAPER MARIO

■ *Langzaam maar zeker begint het lijstje "Cube-games om naar uit te kijken" weer wat te betekenen. Paper Mario 2 voeg ik graag aan dit lijstje toe.*

Wel eens van Intelligent Systems gehoord? Niet? Lees dan eerst even de eerste alinea van de Fire Emblem-review uit de vorige PU, als je wilt. Ik wacht hier wel even. Toe maar.

Ah mooi, daar ben je weer. Intelligent Systems dus. Interessante divisie. Het is de tak van Nintendo die misschien wel het meest consistent de oerfilosofie van het bedrijf uitdraagt; sterke franchises, sterke gameplay, sfeervol vormgegeven en netjes afgewerkt. Naast Super Metroid (SNES) beschouw ik Paper Mario (N64) nog steeds als een van de mooiste dingen die Intelligent Systems heeft gemaakt.

Het deed me dan ook deugd te vernemen dat de opvolger ervan alweer een tijdje in ontwikkeling is en met een beetje mazzel kunnen Europese GameCube-bezitters er zelfs eind dit jaar al mee op avontuur.

DIRECTE OPVOLGER

De originele Paper Mario werd pas op de N64 uitgebracht toen alle ogen al waren gericht op de Dreamcast en PlayStation 2. Daarom hebben veel gamers dit semi-vervolg op Super Mario RPG (nooit in Europa uitgebracht) helaas over het hoofd gezien. Gelukkig heeft Nintendo's Alpha Dream veel van de spelprincipes uit Paper Mario 2 een nieuwe vorm gegeven in de GBA-topper Mario & Luigi: Superstar Saga, en volgt met Paper Mario 2 (voorlopige titel) nu dus de directe opvolger voor de GameCube.

VOORBEELDSMIJTEN

Paper Mario 2 zal qua visuele stijl trouw blijven aan de voorganger. Mario en alle andere spelfiguren zijn plat als papier, net als veel van de details waar de omgevingen mee zijn versierd. Die omgevingen zelf zijn wel weer geconstrueerd uit de gebruikelijke 3D-polygonen, met een unieke visuele stijl als gevolg. Hoewel uniek... na Viewtiful Joe is het misschien beter te spreken van een 'nog steeds best wel bijzondere' visuele stijl.

Natuurlijk wordt dit keer de kracht van de Cube gebruikt voor allerhande beeldgrappen om het stijltje naar een hoger niveau te tillen. Zo zijn bepaalde omgevingsobjecten bekleed met bijna voelbare stofoppervlakken, zoals we die in Yoshi's

Normaal zie je roze olifanten na een nacht flink doorzakken, maar wat Mario gisteren in Café De Bruine Snor heeft uitgevreten moet wel heel heftig zijn geweest...

"Gesloten? Nou ja, een konijn op schoot die een hazewind laat, is erger moet je maar denken."

EN HET ORIGINEEL?

Omdat de eerste Paper Mario bij lange na niet de verkoopcijfers heeft gehaald en erkenning heeft gekregen die het verdiende, zou Nintendo er geen slecht aan doen dit meesterwerkje in een of andere vorm nog eens uit te geven. Een soort van gewenste poort dit keer, ter variatie op het ongewenste poortgedrag waar we meestal zo graag over klagen.

Inmiddels gaan er geruchten over een GBA-versie van het origineel, terwijl natuurlijk ook nog de mogelijkheid bestaat dat Nintendo bij Paper Mario 2 een fijn bonusschijfje levert. Let wel, dit soort berichten wordt grotendeels gevoed door wishful thinking, maar ook daar kun je vrolijk van worden.

INTELLIGENT SYSTEMS • NINTENDO • TEL: 030-6097100 • WWW.NINTENDO.COM



Als rechtgeaarde snorremansen had ons tweetal weer eens discussie over wie het kontje van het brood kreeg toebedeeld.



"Ha, eindelijk! M'n nieuwe setje Jurjen slipjes is gearriveerd."



Beloftevolle opvolger… op papier

Story tegenkwamen, terwijl transparante voorgronden parallax voorbij achtergronden schuiven die soms met pastelkrijtjes lijken ingekleurd, zoals in Super Mario World 2.
Nu ik toch aan het smijten ben met verwijzingen naar de Nintendo-catalogus; ook Wind Waker-achtige 3D-tekenfilm-tricks zijn dit keer in de stijl verwerkt, inclusief het oprekken en vervormen van driedimensionale vormen.
Laat ik het hierbij laten waar het verwijzingen naar oude Nintendo-games betreft, want dit soort voorbeeldsmijten wordt maar al te vaak gebruikt om het gebrek aan uitdrukkingsvermogen van de schrijver te verhullen. Wel wil ik nog even kwijt dat Nintendo het er zelf een beetje naar maakt, door ook klassieke scènes uit Super Mario Bros. en Super Mario 64 in ietwat aangepaste vorm te integreren.
Dit soort geknipoog naar het verleden lijkt een soort lopend grapje van Nintendo te worden, zie ook de vele spelverwijzingen in Mario & Luigi: Superstar Saga. Oeps, dat was er weer één.

FLINTERDUN

Net als in de voorganger moeten tussenscènes van het verhaal worden voltooid in de roze jurk van prinses Pruim, oh nee Perzik, terwijl spelers ook in het schubbige pantser van Bowser kunnen kruipen om te opereren in het klassieke koninkrijk der paddestoelmensen.
Het grootste deel van de game speel je echter gewoon met Mario, al dan niet bijgestaan door vrij verwisselbare hulpjes als een Koopa, een Goomba en, uh, een wulpse paarse nijlpaardvrouw.
Meer dan in de voorganger zal het flinterdunne formaat van Mario ook speltechnisch een rol spelen, zo kan Mario worden opgevouwen tot een papieren vliegtuigje om het hogerop te zoeken en maakt zijn papieren gestalte het tevens mogelijk om als een krant door een gleuf te schuiven. Ander nieuwigheidje is het stoere stuitergevecht, waarin Mario zijn sprongtechniek moet gebruiken om seriegewijs hordes van honderden tegenstanders te vloeren.

TEGENAANVAL

Los van genoemde nieuwtjes lijkt de kern van de gameplay grotendeels gelijk te worden aan die van de voorganger. Mario beweegt zich vrijelijk door omgevingen met zowel vriendelijke als minder vriendelijke spelfiguren. Met de vriendelijke kan hij praten, een botsing met een vijandelijke figuur resulteert in een menugestuurd gevecht-om-beurten.
Anders dan in de meeste RPG's hoef je hierbij niet hulpeloos toe te zien hoe je spelfiguren worden geraakt want door met de juiste timing de juiste knoppen in te drukken kun je een aanval ontwijken of zelfs ombuigen in een tegenaanval, terwijl het effect van je eigen aanval ook afhankelijk is van timing en/of behendigheid.
Verdiende ervaringspunten en muntjes kun je gebruiken om de eigenschappen van Mario en bondgenoten te versterken. Deze bondgenoten beschikken elk over speciale eigenschappen die zowel binnen als buiten de gevechten van pas kunnen komen.

> "DE KERN VAN DE GAMEPLAY LIJKT GROTENDEELS IDENTIEK TE WORDEN AAN DIE VAN DE VOORGANGER."

VOLWASSEN

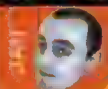
Heb je pas geleden nog je dertiende verjaardag gevierd, dan kan ik me best voorstellen dat je gruwelt van de kinderachtige Mario-onzin die ik op deze pagina's zo openlijk aan het papier durf toe te vertrouwen. Ben je ondertussen echter volwassen genoeg om je natuurlijke, onbevangen en sprankelende aard weer een beetje toe te laten, dan zul je net als ik waarschijnlijk al lichtelijk zijn opgewonden door de belofte van onvergetelijke avonturen, zoals geventileerd door dit papier. ◀

MEER INTELLIGENT SYSTEMS OP DE CUBE

[illegible] de prominente rol die IS binnen het [illegible] van Nintendo.
Op de GBA heeft IS met Metroid: Zero Mission en Fire Emblem uitgebracht en nu is de Cube aan de beurt. Allereerst staat Paper Mario 2 dus op het programma maar er wordt inmiddels ook al gewerkt aan een Cube-versie van Fire Emblem, terwijl tevens een heuse Cube Wars is aangekondigd. Wat die laatste betreft, er gaan inmiddels ook geruchten dat deze opvolger van Advance Wars in productie zou zijn bij het Engelse (!) bedrijfje Kuju.
Anyhow, in ieder geval weer twee titels om toe te voegen aan het lijstje "Cube-games om naar uit te kijken".


Opvolger van het briljante Paper Mario met wederom een hoog artistiek gehalte.


Het moet natuurlijk wel méér worden dan zomaar een opvolger!



STAR WARS KNIGHTS OF THE OLD REPUBLIC II THE SITH LORDS



"Is er een handige man in de buurt die me kan vertellen hoe je dit ding in hemelsnaam uitzet!"

Star Wars: KotOR was misschien wel dé Xbox titel van 2003 en je kon er je lichtzwaard om verwedden dat er een vervolg zou komen. Begin 2005 mag je opnieuw RPG-en in Star Wars stijl...

BioWare is een vaste waarde in de gamesindustrie. Keer op keer slaagt de Canadese ontwikkelaar erin RPG's van formaat af te leveren die bovendien een groot publiek bereiken (Baldur's Gate, Neverwinter Nights, KotOR).
Tegelijkertijd wist BioWare voor haar expansion packs in Black Isle een uitstekende partner te vinden. Inmiddels bestaat Black Isle echter niet meer maar het bedrijf maakte officieus een doorstart als Obsidian Entertainment, en nu BioWare hyperdruk is met Jade Empire (een Chinese martial arts RPG) en twee additionele, supergeheime projecten, vonden de twee ontwikkelaars elkaar opnieuw.
Ex-Black Isle kopstuk en mede-Obsidian-oprichter Feargus Urquhart: "Het lijkt een logische keuze van BioWare om (weer) bij ons aan te kloppen. Maar for the record... we zaten hier niet op te azen, we hadden oorspronkelijk hele andere plannen voor nieuwe games. Toevallig kwam dit op ons pad. En tja, als je het aanbod krijgt een sequel te



Ik heb eens zo'n beest loops gezien. Nou dan kan je als vrouw maar beter een heel eind uit de buurt blijven!

OBSIDIAN ENTERTAINMENT • LUCASARTS • ACTIVISION • CONTACT DATA • TEL: 076-5484848 • WWW.LUCASARTS.COM/PRODUCTS/SWKOTOR2

"Huh, ben ik hier goed voor de dinsdagavondbingo van Rusthuis De Ouwe Republiek?"

"Hoezo, 'pak jij de achterkant'."

KOTOR III?

LucasArts en BioWare namen met het ambitieuze Star Wars: KotOR een gok. Niet zozeer qua kwaliteit maar wel qua thematiek. Er werd afgestapt van de strakke tijdsindeling van de films en men creëerde een compleet nieuw universum, vele duizenden jaren voor de rolprenten die bekend zijn bij het grote publiek.
Na het enorme succes van de Xbox-game en later de PC-versie (zij het in iets mindere mate) wist men echter dat men goud in handen had, ergo; de KotOR franchise was geboren. LucasArts steekt het dan ook niet onder stoelen of banken dat men verder gaat borduren op de KotOR naam. Geruchten gaan zelfs dat er in het diepste geheim al plannen klaarliggen voor KotOR III maar dan voor de Xbox 2. Deel 3 zou BioWare dan weer zelf gaan doen. Kan Obsidian tegen die tijd lekker aan de slag met Jade Empire II…

maken op een van de beste games van de afgelopen jaren, dan zeg je natuurlijk geen nee."
BioWare leverde de tools en de engine en vervolgens was het aan Obsidian om met een compleet nieuw verhaal (en bijbehorende karakters) op de proppen te komen. Uiteraard in nauw overleg met LucasArts want alles waar het predikaat Star Wars op prijkt, wordt nauwlettend in de gaten gehouden…

FANS ÉN NIEUWKOMERS

Je kunt je savegames van KotOR I deleten want je mag je karakter niet meenemen naar The Sith Lords. Ook wel logisch als je erover nadenkt, aangezien de game zich vijf jaar na de oorspronkelijke gebeurtenissen van deel 1 afspeelt.
Het uitgangspunt heeft wel wat weg van de game Jedi Outcast. Ook nu speel je een Jedi die The Force heeft afgezworen en bovendien is verbannen door de Jedi Order. Enige verbittering is je niet vreemd.
De connectie met The Force staat dus op een laag pitje maar als je in het beginlevel (een mijncomplex in de ruimte) in contact komt met een oude vrouw, herinnert ze je aan je Jedi verleden.
Deze bejaarde dame is een soort mentor en een van de weinige overlevenden aan boord van het enorme ruimteschip. Er is iets behoorlijk fout gegaan en zelf heb je geen idee hoe je hier verzeild bent geraakt. Als dan ook nog de Ebon Hawk opduikt, stapelen de vragen zich op.
Overigens heeft Obsidian rekening gehouden met nieuwkomers. Spelers die het eerste deel gemist hebben (shame on you!), kunnen een tutorial doorspelen om bekend te raken met de controles, KotOR veteranen slaan dit over. Door bovendien veel gesprekken te hebben met diverse personages krijg je info over verhalen die in KotOR I ook aan de orde waren.
Uiteraard kun je net zo lang ouwehoeren met iedereen als je maar wilt, of je puur beperken tot de queesten en laat je je lichtzwaard 'the talking' doen.

> "IK DENK DAT KOTOR II ZICH ZAL VERHOUDEN TOT DEEL 1 ALS FINAL FANTASY X-2 TOT FINAL FANTASY X."

DARK & LIGHT

Het leuke is dat de keuze tussen Licht en Donker vanaf het begin af aan weer in het spel zit. Zo kun je de tips van je mentor in de wind slaan en in je ondergoed op je eerste verkenning gaan, en zo scoor je meteen al wat (minieme, maar toch) dark points.
Ook vragen over je verleden kun je Dark of Light beantwoorden zodat spelers van de eerste game direct de stijl kunnen kiezen die aansluit bij hun wensen.
Iedere keuze heeft dus invloed op de manier van spelen, nog meer dan bij deel 1. Zo zullen zich andere partymembers aandienen al naar gelang je speelstijl. Dit verschilt of je a) man of vrouw speelt b) Dark Of Light speelt en c) hoe je je Dark of Light pad bewandelt.
Naast meer sidequest, zijn er nu ook queesten waarbij je met een reisgenoot op pad moet. De keuze is van belang aangezien iedere partymember over een unieke skill beschikt.

THE FORCE

Je begint The Sith Lords dus blanco maar als je verder komt, zul je de Force (Dark of Light) toch weer omarmen. Uiteraard zijn er nieuwe Force Powers, al houdt Obsidian hierover de kaken nog stijf op elkaar.
Via mijn bronnen weet ik in ieder geval dat Dark Sider Rage, Battle Meditation en Force Sight nieuw zijn. Die laatste is erg fraai aangezien je daarmee door muren heen kan kijken en tevens iemands aura kan zien; een paarsblauwe staat voor Jedi en een felrode staat voor Sith. Weet je meteen wie je wel en niet aan je lightsaber moet rijgen.
Qua klassenverdeling moet je denken aan Sith Lord, Sith Marauder en Sith Assassin aan de Dark Side en aan The Light Side Jedi Master, Jedi Watchman en Jedi Weapon Master. Ga je helemaal voor The Light of The Dark dan zullen je trouwe partymembers op den duur ook kunnen vervallen tot Light of Dark, al naar gelang hoe goed je je best doet. Vooral voor liefhebbers van de Dark Side wordt het extra uitdagend om hun goedige reisgenoten te verleiden tot het pad der duisternis…

SAME SHIT?

Hoe The Sith Lords uiteindelijk speelt, is in dit stadium absoluut nog niet te zeggen, al denk ik dat Kotor II zich zal verhouden tot deel 1 als Final Fantasy X-2 tot Final Fantasy X. Een volledig nieuwe sequel gaat het niet worden, daarvoor oogt alles wel heel erg herkenbaar en zijn de combat-controles nagenoeg hetzelfde.
Veel zal dus afhangen van het verhaal maar gezien de eerdere samenwerking tussen BioWare en Obsidian denk ik dat we ons daar niet echt zorgen over hoeven te maken. Voorlopig hou ik 't dus op; same shit, different day maar wel weer hele vette shit!

Daar sta je dan in je soepjurk met je mislukte zaklantaarn…

Die zal de finale van het EK niet gaan meemaken.

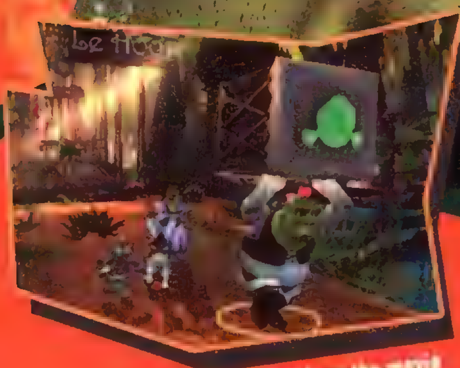

KotOR was een meesterwerkje en de gameplay van The Sith Lords lijkt minstens net zo diep en veelzijdig te worden.


De eerste indruk voelt toch wel heel erg als meer van hetzelfde. Toegegeven, meer van het hoogwaardige zelfde, maar toch.

SHREK 2

THE ADVENTURE CONTINUES.

OWN THE GAME NOW.



Explore scenes from the movie and all-new twisted locations as characters from the film and beyond.



Switch between team members to utilise their unique powers.



Experience way-out adventures with 3 of your friends in multiplayer mode.





XBOX



NINTENDO GAMECUBE



ACTIVISION





Luxoflux

Vicarious Visions

KnowWonder

activision.com

shrek2thegame.co.uk

PC CD

3+

www.pegi.info

SUDEKI

Na twee perstrips viel eindelijk de preview-versie van Sudeki op de deurmat. Om Boris niet te veel te laten terugdenken aan zijn middelbare schooltijd en trauma's te voorkomen, beet Jan zijn tanden stuk op de hands-on built.

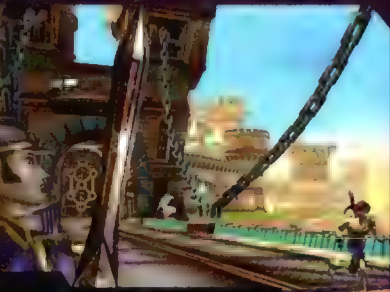
Twee PU 's geleden kregen jullie de eerste summiere info over Sudeki. En onlangs wisten we de hand te leggen op een speelbare versie van de game en om maar meteen met de deur in huis te vallen; ik heb me daar zeer mee vermaakt. Vooral de realtime battles gaan heerlijk in deze opvallende actie-RPG van Climax.
Je begint het spel met Tal; ridder van de Elite garde van Illumnia; een vrolijk zonovergoten, kleurrijk koninkrijk dat in oorlog is met de World Of Darkness. Tal moet prinses Ailish opsporen en veilig escorteren naar het kasteel.
Op dat moment ben je met z'n tweeën en kun je met een simpele druk op de zwarte of witte actieknop van de Xbox controller, switchen (ook tijdens de gevechten) tussen Ailish en Tal. Weer wat later ben je met z'n vieren, wanneer de katachtige Buki en de gun en gadgets chef Elco zich bij je voegen. De vier karakters representeren twee stijlen: close & range combat. Close voor de vechtersbazen Buki en Tal, en range voor de tovenares Ailish en de pistolendragende Elco.

COMBO'S

Combat vormt de hoofdmoot van Sudeki waarbij de beeldvullende boss fights voor onuitwisbare ervaringen moeten gaan zorgen. Maar ook de gevechten met de 'reguliere' vijanden en sub-bosses zijn erg leuk en in realtime.
Neem Tal bijvoorbeeld. Door op de X en A knop te drukken, kun je er op los hakken. Doe je dit echter getimed en in een bepaalde volgorde dan lever je een vette combo af. Daarbij moet je niet als een gek gaan button-bashen, nee, dit vraagt souplesse en ritme.

Echter, al snel ben je één met deze button controls en knok je er als Neo uit The Matrix op los. Hanteer bijvoorbeeld X, X, A..., en Tal doet een coole Tornado Spin. Hij geeft twee klappen (de twee eerste X's) en als derde gebruikt hij zijn zwaard voor een jump, draait in de lucht met zwaard en al om zijn eigen as en haalt dan gigantisch uit. Druk je de drie buttons te snel in, dan faalt de combo. Je berokkent dan nog wel schade bij de monsters en Dark Knights maar niet zo effectief als met een combo.


Zoals wel vaker op 't Friese platteland, liep de zoektocht naar het eerste kievitsei uit op onvriendelijkheden en dooie(rs).


"Eindelijk heb ik die handtekening van Goofy. Als ik nu snel ben, kan ik nog net voor sluitingstijd bij Space Mountain zijn."

CARTOONY GEWELD?

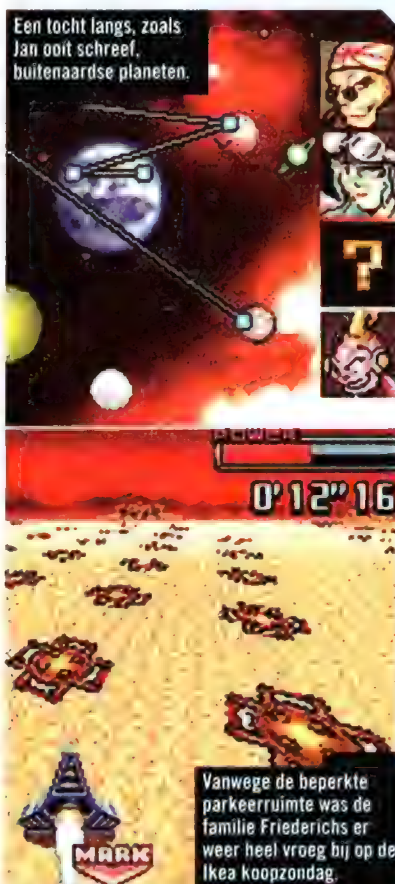
Tijdens combat kunnen alle vier de karakters bovendien speciale vaardigheden oproepen. Dit kost zogenaamde spirit power, maar ze zijn de moeite waard. Zo kan Tal bijvoorbeeld bliksemschichten uit zijn zwaard laten schieten of roept Ailish een funky gekleurde spreuk op.
Het inzetten van je skills gaat in slowmotion en gepaard met fijne ingame filmpjes, die nog eens extra bijdragen aan de coolness van de gevechten. Nog effectiever zijn de Spirit Strikes maar daar meer over volgende maand als ik de review-versie op de pijnbank heb gelegd.
Tot slot wil ik wel nog even kwijt dat Sudeki er misschien wat liefelijk uit mag zien maar dat de game juist een perfecte mix weet neer te zetten tussen anime en cartoon enerzijds en duisternis en geweld anderzijds. De gevechten gaan namelijk gepaard met behoorlijk wat bloed en je moet niet gek opkijken als je met zwaarden doorboorde dorpelingen en onthoofde soldaten op je pad treft wanneer de wezens uit de World Of Darkness hebben toegeslagen.
Neem daarbij de cynische humor en Sudeki wordt een game die een stuk donkerder en meer volwassen uit zal pakken dan je, afgaand op de fleurige screenshots, geneigd bent te denken. 't Is maar dat je 't weet...


"Ojee, daar komt dat ongelofelijk lekkere stuk aan. Snel effe aan Sugar Lee Hooper denken voor ze m'n boomstam ziet."

+ Donkere sfeer, goede combat.

− Te veel nadruk op de battles?

F-ZERO GP LEGEND



Een tocht langs, zoals Jan ooit schreef, buitenaardse planeten.

Vanwege de beperkte parkeerruimte was de familie Friederichs er weer heel vroeg bij op de Ikea koopzondag.

De meeste games zie je al van mijlenver aankomen, maar soms word je verrast door een onverwachte binnenvaller. Zo'n game die al in je console zit voordat je goed en wel had begrepen dat ie eraan zat te komen.

De snelheidsduivel F-Zero GP Legend ligt op het moment dat je dit leest, al in de winkel, maar ik heb 'm (extern) nog maar een kwartiertje kunnen spelen. Dankzij een hele hoop aanvullende filmpjes en informatie hoop ik toch genoeg indrukken te hebben opgedaan om je een globaal idee te kunnen geven van wat de game te bieden heeft.

KICK

De hogesnelheidsraces in GP Legend ogen en voelen grotendeels gelijk aan die in voorloper Maximum Velocity. Gas ingedrukt houden, slim insturen en altijd op je hoede zijn voor springschansen, vertragingszones en koppige concurrenten.
Die laatsten kun je aan de kant beuken door twee keer snel achter elkaar op de L-knop of R-knop te drukken, terwijl je na de eerste ronde de beschikking krijgt over drie turbo-boosts die je activeert door beide schouderknoppen tegelijk in te drukken.

RICK WHEELER

Vormde in de voorganger de Grand Prix nog de main game, dit keer is dit speltype naar een ondersteunende positie geschoven om ruimte te maken voor een heuse Story mode. In dit onderdeel, geïnspireerd op de Japanse tekenfilmserie van F-Zero, neem je de rol aan van Rick Wheeler. Deze beginnende coureur moet races voltooien in veertig hoofdstukken, welke worden opgesierd met manga-achtige tussenbeelden en dialogen. Naast Rick Wheeler komen in de loop van de game ook zeven andere hoofdrolspelers beschikbaar, waaronder Samurai Goroh en, natuurlijk, Captain Falcon.

LOEIMOEILIJK

Lichtelijk geïnspireerd op de rijbewijstesten uit Gran Turismo is de Zero Test, een extra speltype waarin je zo snel mogelijk bepaalde baansegmenten moet zien te voltooien in een kleine vijftig (al snel loeimoeilijke) missies.
Net als in de voorganger is het ook weer mogelijk om al met een enkele spelcassette toegang te krijgen tot de multiplayer mode (twee tot vier spelers), waarbij je helaas ook weer bent beperkt tot één parkoers en één type hover car. Als in de gekoppelde GBA's dezelfde spelcassettes zijn gestoken, komen ook de andere parkoersen en wagens (mits door minstens één speler vrijgespeeld) beschikbaar.
Spectaculaire innovaties hoef je niet te verwachten, al schenkt de game wel een gevulder gevoel dan de voorganger, die wat aan de kale kant was. GP Legend is ook een stuk moeilijker, met niet alleen meer en hardnekkiger tegenstanders maar ook meer extravagante parkoersen, vol gaten, haarspeldbochten en wegversmallingen. ◄

NBA BALLERS


Het schijn dat ie zonder bril geen bal ziet.

"Hé makker, je staat hier niet in de douchecel van de gevangenis!"

De makers van NBA Jam putten opnieuw inspiratie uit de NBA voor een lekker vlotte en stijlvolle spelervaring. Jurjen checkte het balspel in Las Vegas en was onder de indruk.

Sport en spel liggen zo dicht bij elkaar, dat veel spelletjes uitgroeien tot toffe sporten en sporten op hun beurt wel eens inspireren tot het maken van toffe spelletjes.
Daarbij hoeven spellenmakers zich van mij niet strikt aan de sportregels te houden. Sterker nog, in het algemeen verkies ik artistieke vrijheid boven realisme. Zo kunnen namelijk hele leuke spelvarianten op bekende sporten ontstaan; Sega Soccer Slam en Mario Tennis bijvoorbeeld... of NBA Jam. De mannen achter laatstgenoemde klassieker maakten het eveneens lekkere arcade-achtige NBA Ballers.

VECHTSPEL

Omdat in dit basketbalspel alleen één-tegen-één gespeeld kan worden, zullen veel gamers NBA Ballers schouderophalend in de winkel laten liggen. Toegegeven, het hele spelconcept klinkt ook meer als een aardig extraatje uit een 'gewoon' basketbalspel dan een opzichzelfstaand product. Elkaar telkens weer de bal ontfutselen, om deze zo vaak mogelijk door een enkel ringetje te gooien, en dat is alles?
Maar misschien moet je deze game helemaal niet met andere basketbalspellen vergelijken, helemaal niet met de realistische. Zie het liever als een vechtspel. Een vechtspel met ballen.

UITBOUWEN

Net als in een vechtspel draait alles in NBA Ballers om een combinatie van strategisch inzicht en supervette moves. Ook het vernederen van je tegenstander speelt een grote rol, bijvoorbeeld door de bal tegen zijn hoofd te rammen of tussen zijn benen door te spelen. Door het man-tegen-man-karakter krijgen dit soort acties een aangenaam persoonlijk aspect. Dit is verder uitgewerkt in de meest uitgebreide bouw-je-speler-modus die ik ooit heb gezien.
(Natuurlijk is het ook mogelijk gewoon een bestaande NBA-speler te kiezen, met naast de zestig hedendaagse helden ook een dikke twintig NBA-legendes.)
Zoals gezegd was ik behoorlijk onder de indruk van uiterlijk en speelbaarheid van dit even stijlvolle als opwindende spelletje. Omgevingen, spelers en moves zien er schitterend uit en de game beweegt soepel als een swingende negerin.
Nieuwkomers kunnen meteen het veld op en blijven daar wel even zoet, aangezien de game een behoorlijk aantal moves, tactieken en nuances biedt om je eigen te maken. Tel daarbij op al die vrij te spelen shit en - niet te vergeten - de Versus mode, en dit lijkt me een game om in huis te halen. Natuurlijk kan zoiets pas definitief geconcludeerd worden na 't testen van de review-versie die we snel hopen te ontvangen. ◄

MORTAL KOMBAT: DECEPTION

Als je Gamekings wel eens hebt gezien, dan zal het je niet ontgaan zijn dat in de studio zo'n stoere arcadekast staat van Mortal Kombat 2. Misschien heb je je wel eens afgevraagd of daar ook op gespeeld wordt, en zo ja, wie daarin dan de meester is.

De beste speler op de Gamekings Mortal Kombat 2 arcadekast is niet iemand die je al bij voorbaat associeert met overdreven geweld, bloed en afgerukte ledematen. De Mortal Kombat-meester op de redactie is een type dat je eerder ziet huppelen door bloemrijke tovervelden met een hamster op zijn schouder. Toegegeven, tegen nieuwkomer Steven heb ik nog niet gestreden maar waarschijnlijk zal het me weinig moeite kosten ook zijn hoofd van zijn romp te beuken. Come here!

ED BOON

In een hotelkamer te Las Vegas sprak ik een tijdje geleden met Ed Boon, waarna deze Mortal Kombat-bedenker me wat beelden liet zien van de nieuwe Mortal Kombat, gesubtiteld Deception.
In grote lijnen leek dit een behoorlijk uitgebreid maar speltechnisch weinig vernieuwend vervolg op Deadly Alliance te zijn. Nu zitten fans van de serie waarschijnlijk ook helemaal niet op vernieuwing te wachten; die willen gewoon bruut beuken, armen afrukken en zo. Deception is voor hen gemaakt.
De game biedt glansrollen voor publieksfavorieten Scorpion, Barakka en Mileena. Naast twee fatalities per personage kun je ook genieten van omgevingsfataliteiten en zelfmoordopties, alsmede allerlei gezellige manieren om arena-objecten in de bloederige strijd te betrekken.

VECHTMACHINE

Naast de standaard Kombat mode, wordt de game uitgebreid met twee lollige extra spelletjes; een MK-bordspel dat doet denken aan schaak en stratego en het Tetris-achtige stapelspel Puzzle Kombat.
En dan waren er nog wat beelden van een speltype dat meer moet worden dan een extraatje en Konquest Adventures is genoemd. Het betreft een soort RPG in het Mortal Kombat-universum, waarin je een jonge beginnende krijger mag opvoeden tot een geduchte vechtmachine.

HOOFDSCHOTEL

Het is een wat voorbarig idee, maar volgens mij zullen de drie extra spelvarianten weinig meer worden dan lichtelijk overbodige bijgerechten. Dat mislukte avontuur van Sub-Zero ligt nog te vers in mijn geheugen om opgewonden te raken van een verhalende Mortal Kombat, en de eerste beelden van Konquest Adventures namen mijn scepsis niet weg, integendeel.
Overigens geen reden om de game te mijden, aangezien alle ingrediënten aanwezig lijken voor een ouderwets smakelijke Kombat mode. De hoofdschotel, dat waar het om gaat. Come here! ◄


Met hetzelfde gemak, gooi je het in de afvalbak.

"Uuuuhhhhhh... die bitch wéét gewoon dat ik vislucht haat!"

SMASH COURT TENNIS PRO TOURNAMENT 2

Damn, wat een gruwelijk lange titel zeg. Hopelijk komt ie niet in Gamekings aan bod, want dan gaan we met de opnames zeker een half dagdeel aan versprekingen kwijt zijn.

Vandaag de dag lijken de meeste tennisgames elkaar in kwalitatief opzicht niet al te veel te ontlopen. Titels als Top Spin en Virtua Tennis steken er met kop en schouders bovenuit en wat volgt is vaak aardig maar niet wereldschokkend. Wellicht dat het tweede deel van Smash Court huppeldepup zich met die twee toppertjes zal kunnen meten.
Het aantal grote namen is in ieder geval imposant; Roddick, Ferrero, Hewitt en zijn chickie Clijsters, Serena Williams, Henin; het is slechts een kleine greep uit de beschikbare characters. En ja, ook Anna Kournikova zit er in, maar dat heeft natuurlijk andere redenen dan haar tennisprestaties.

PRO TOUR

Met de Arcade, Exhibition (met maximaal vier spelers), Challenge (waarin je verschillende uitdagingen in de vorm van scenario's moet aangaan) en Pro Tour mode kunnen we een aardig tijdje vooruit. Laatstgenoemde lijkt zonder twijfel de meest interessante te worden, omdat je hierin je eigen speler of speelster in elkaar kunt flansen en je op een niet gangbare manier je wedstrijden moet winnen.
Wat is hier namelijk het geval; je begint eerst onderaan de rankings en kunt het pas tegen de big shots opnemen wanneer je een challenger toernooi wint. Dit gebeurt niet op de standaard manier door in minstens twee of drie sets te winnen maar door beslissende momenten in de match naar je toe te trekken.
Zo zul je bijvoorbeeld in de eerste set met een 5-3 achterstand minstens 30% van je service 'nice' (perfect getimed) moeten slaan, in de vijfde game van de tweede set twee punten op rij moeten maken en tegen het eind van de derde set op advantage van je tegenstander alsnog de game zien te pakken. Lukt dit alles, dan zul je niet alleen experience points kunnen vergaren om je character te versterken, maar ook de match winnen.

TIMING

Ook timing is erg belangrijk; sla je de bal een fractie te vroeg of te laat, dan zal ie minder hard, precies en effectief zijn en is de kans groot dat je 'm minstens twee keer zo hard weer om je oren krijgt. Het uithoudingsvermogen van een speler speelt hier een belangrijke rol bij want hoe vermoeider hij of zij is, hoe minder groot de kans op goed geplaatste ballen.
Het is overigens wel relaxed dat je, wanneer een bal van je opponent de hoek in gaat, je met behulp van de R1-knop een kort sprintje kunt trekken om de bal met een uiterste krachtsinspanning schitterend langs de zijlijn te plaatsen.
Tel hierbij de goed uitgewerkte spelersanimaties en geluidseffecten op, en je kan voorzichtig gaan denken dat Namco een tennisgame in handen heeft die daadwerkelijk de concurrentie aan kan gaan met eerder genoemde toptitels. ◄



Hallo; staan we hier soms pannenkoeken te bakken!

"Hé scheids; veeg die grijns van je smoel, je maakt de ballen bang!"

Garrett knijpt 'm als een ouwe dief voor spinnen.

Die domme gast gaat zo direct die portefeuille stelen. Het is een zogenaamde dief van z'n eigen portemonnaie.



■ ***Meesterdief Garrett sluipt binnenkort de harde schijven van de Xbox en PC's binnen voor het nodige gappen & graaien. Maar steelt deze game straks ook de harten van de gamers?***

Looking Glass Studios (een paar jaar geleden deels opgegaan in Ion Storm) brak met Thief: The Dark Project en Thief: The Metal Age een

THIEF: DEADLY SHADOWS

lans voor gamers die niet enkel als doldwaze stieren door levels heen wilden rammen en knallen. En aangezien stealth anno 2004 hot is, sneakt de mysterieuze dief Garrett graag ten derde male van schaduw naar schaduw om zich sterker dan ooit te verrijken met goud en glimmende goodies van rijke edelen en andere hooggeplaatste persone... tussendoor mag je natuurli... The City redden van de onder...

FIRST OF THIRD GARRETT?

Het hoe, wat en waarom komt binnenkort in de review, nu beperk ik me tot de eerste indrukken van de preview-versie. Jullie willen nu wel eens weten hoe de game daadwerkelijk speelt, right?
Nou, dat speelt behoorlijk vertrouwd moet ik zeggen. Op voorhand raakten complete volksstammen in paniek omdat Thief te veel een console game zou worden, omdat ie ook op Xbox uitkomt en omdat je Garrett voor het eerst in third-... Welnu, op zowel Xbox als ... met een simpele druk op de knop ... wisselen tussen first- en third-person view. Wil je Thief dus gewoon op de 'ouderwetse' manier spelen dan kan dat het hele spel door. Persoonlijk ervoer ik de third-person view als zeer aangenaam en doet deze op geen enkele manier afbreuk aan de Thief vibe.
Je ziet veel beter hoe je guards kunt besluipen en vervolgens knock-out ramt met je ploertendoder. Ook het tegen de muur aandrukken (een van Garrett's nieuwe moves) om zo je weg te vervolgen is beter te doen vanuit third-person.
Leuke bijkomstigheid is dat we vanuit deze view nu Garrett zelf kunnen zien, al is zijn gelaat nog steeds gedeeltelijk verscholen in de Robin Hood-achtige kap. Maar zijn tronie, ...usief het litteken over zijn rech... (vandaar zijn mechanic eye), ...voor het eerst in beeld. Cool!

LOCK PICKING

Het is sluipen, ongezien blijven, je ophouden in de schaduwen, guards bewusteloos hengsten en loot stelen wat de klok slaat.
Vernieuwd is het lock-picking systeem dat nu met twee lopers tegelijk gebeurt. Het systeem heeft wel wat weg van Splinter Cell. Ieder slot bestaat uit verschillende stages en iedere stage bestaat uit een sweetspot. Hoe dichter je bij de sweetspot komt, hoe meer de lock-indicator gaat flashen (en op de Xbox trilt de controller dank... rumble effecten bijna uit je knuisten!
Makkelijke sloten bestaan uit een paar stages, terwijl sloten die grotere rijkdommen bewaken, meerdere stages vereisen om te kraken. Bedenk daarbij de aanwezigheid van patrouillerende guards en het hele sloten kraken is behoorlijk zenuwslopend.

SFEER

Opvallend vind ik het grafische verschil tussen PC en Xbox. De lichteffecten en details van omgevingen zijn op de PC zonder overdrijven adembenemend mooi. Dat komt in de vrijgegeven screenshots absoluut niet tot zijn recht. Vooral stralen maanlicht die door gebrandschilderde ramen op een marmeren kerkvloer vol mozaiekjes vallen ... ik zeg je, pure kunst! Op de Xbox ziet het er allemaal een stuk minder uit.
Belangrijkste is echter dat de game in beide gevallen direct die perfecte Thief sfeer oproept. De mysterieuze soundeffecten en muziek, de perfecte voice-acting van Garrett, het sfeervolle spel tussen donker en licht, de in zichzelf murmelende guards... it's all there.
Of de gameplay zelf ook onderhoudend en lang genoeg is, blijft vooralsnog verscholen in het dodelijke donker... in ieder geval tot de review. ◄



"Zo, da's nog eens vakwerk. Daar heeft een collega het hele dak gestolen!"

Ook vroeger ging het openen van CD-hoesjes niet van een leien dakje.



\+ Thief sfeer in alle opzichten aanwezig.

− Nu de gameplay nog.



POWER UNLIMITED GAMEPLAY 2004 • ZATERDAG 11 EN ZONDAG 12 SEPTEMBER • JAARBEURSHALLEN UTRECHT

POWER UNLIMITED GAMEPLAY

Na het succes van de twee afgelopen edities ontkomen we er natuurlijk niet aan; ook in 2004 zullen de Power Unlimited Game Awards weer door ons georganiseerd worden. En dit keer gaan we voor twee hele dagen!!!

Power Unlimited Gameplay, what the fuck met die nieuwe naam? Simpel, de Game Awards zijn 'slechts' een onderdeel van het geheel geworden, waardoor het event logischerwijs van naam moest veranderen. De term 'Gameplay' dekt in onze ogen bovendien beter de lading van het event, aangezien we dit jaar echt alle aspecten van gaming zullen belichten.

NIEUWSTE GAMES

Er is meer animo binnen de Nederlandse game-industrie voor deelname dan vorig jaar en dat is een zeer goed teken.
Vele partijen hebben aangegeven aanwezig te willen zijn (zie kader). Een klein voorbehoud moet natuurlijk worden gemaakt, omdat men wel nieuwe games moet hebben om te tonen. We twijfelen er echter niet aan dat het vet wordt, in september begint men immers met het hypen van de grote kerst-releases. Wie weet staan we dus straks met z'n allen in de Jaarbeurs te genieten van games als Halo 2, Half-Life 2, Killzone, Gran Turismo 4, Resident Evil 4 en Metroid Prime2.

VETTE SHOW

De deuren zullen zaterdag naar verwachting rond 12.00 uur opengaan en om 20.00 uur sluiten. Op zondag wordt de boel met een uur verlaat en heb je vanaf 13.00 tot 21.00 uur de tijd om je helemaal lijp te gamen.
Op zaterdag houden we de Game Awards ceremonie, met een nog vettere show dan vorig jaar.
Overigens betekent dit niet dat de zondag een mindere dag wordt; we gaan voor een meer dan goede vervanging zorgen. Iets waar jullie direct invloed op hebben...

COMPLEET

Gameplay 2004 is geen event waar je alleen maar van stand naar stand hobbelt en af en toe een spelletje speelt. Je krijgt een compleet beeld van alles wat er te doen is in de Nederlandse gamescène.
Leer hoe games gemaakt worden tijdens workshops, neem het op tegen de beste gamers van Nederland, doe mee aan talloze wedstrijden, stel live en via internet vragen aan developers in het buitenland, kijk naar de opnames van Gamekings op het podium, check wie de nieuwe gamekampioen van Nederland wordt, neem het op tegen de PU- en GK-crew in verschillende games, neem deel aan een LAN en ga zo maar door!

HET GAMESEVENT VAN HET JAAR

VOOR IEDEREEN

Power Unlimited Gameplay 2004 wordt het meest ambitieuze, meest brede, meest vette gamesevent ooit gehouden in Nederland en is voor alle soorten gamers. Dat game-events alleen maar voor nerds, kiddo's of noobs zijn; Gameplay 2004 geeft je een compleet beeld van de Nederlandse gamescène en wordt daarom ook door alle partijen uit de game-industrie ondersteund. Beter dan dit kun je het niet krijgen.
In de volgende PU geven we aan wanneer de kaartverkoop start, waar je de kaarten kunt halen en hoe je kunt stemmen op de Awards.
Zet onder 11 en 12 september Power Unlimited Gameplay in ieder geval in je agenda, want dit wil je niet missen! ◄

WHAT'S UP?

GAMES: Zoals gezegd zal Gameplay 2004 veel nieuw speelbaar materiaal bevatten, dus kijk nu vast welke games je met Kerst kunt gaan kopen.
COMPETITIES: Doe mee aan wedstrijden, of kijk mogelijk zelts naar officiële NK's. Uiteraard zijn er veel goodies, games en consoles te winnen.
ZELF GAMES MAKEN: We zijn bezig samen met de Nederlandse developers Playlogic en Guerrilla een stand te maken waar je workshops 3D modelling, animatie, level-design e.d. kunt volgen. Ervaren developers zullen je alles over hun vak vertellen.
GAMEKINGS: De crew van Gamekings en PU gaan opnames maken en op het podium nieuwe games (p)reviewen.
OPTREDENS: Er zijn optredens van diverse artiesten te verwachten.
Q&A'S MET DEVELOPERS: Live in de zaal en via internet op het podium.
LAN'S: Veel multiplay op zowel de console als PC via LAN.
PRO GAMERS: Meet jezelt met Nederlandse kampioenen en je weet eindelijk hoe goed je echt bent in FIFA, Pro Evo, Tekken, Warcraft, Mario Kart, Gran Turismo, etc.
VROUWVRIENDELIJK: Neem gerust je vriendin mee, want naast het feit dat we denken dat dames games net zo leuk vinden, hebben we ook plenty dans- en muziekgames in de hal staan.

DE STANDHOUDERS

Sony
Microsoft
Nintendo
EA
Atari (Novalogic, Acclaim, Sega, Epic)
Ubisoft
CD Contact Data (Activision, Midway, Lucas Arts) Empire
Atoll Soft (Eidos, CDV, THQ)
Take Two (Rockstar, The Gathering)
Mindscape
Guerrilla
Playlogic
Logitech
Nokia
Konami
Vivendi Universal (Sierra, Monolith)
Global Distributions
Playseats
Plantronics
De Marine (met games)
Landmacht (met games)
Xboxworld
Insidegamer
Cubezone
Stand met retrogames (Commodore, Atari, Dreamcast, SNES, ect)
Meerdere LAN's

MEDE MOGELIJK GEMAAKT DOOR:









POWERED BY:



E3 2004









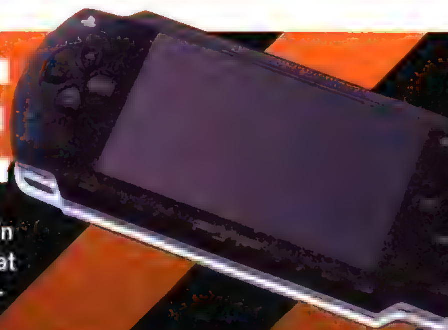








PLAYSTATION PORTABLE





De wachtrij voor de PSP was veel korter dan die voor de DS, wreef Jurjen ons per dag 186734 keer in.



Metal Gear Acid. Nog niet speelbaar, wel kijkbaar.

Stel je voor, je speelt games van PS2-kwaliteit spellen tijdens een treinreis of je luistert naar het laatste album van je favoriete band, herstel, alleen luisteren? nee je bekijkt die shit ook nog eens, want alle nummers worden vergezeld van speciaal voor de PSP opgenomen videoclips. Dat klinkt toch wel aantrekkelijk niet?

Waar Nintendo zijn geld zet op innovatie en nog niet eerder beleefde spelervaringen (zie pagina hiernaast), gooit Sony het over een hele andere boeg. Zij gaan verder waar de PS2 ophoudt en dat was in de woonkamer. De visie is; overal waar je komt, vind je straks een Sony apparaat. In de huiskamer staat een PSX / PS3 en mee naar je werk / school neem je de PSP. En het gekke is; het zou ze zomaar kunnen lukken ook.

LOOKS

Sony had op zijn stand een aparte ruimte ingericht waar de PSP aan het publiek getoond werd. Achter plexiglas hingen verschillende kleuren, van stijlvol wit tot liefelijk geel. Ook zagen we een soort grote keychains hangen (met 'ingebouwde' hoofdtelefoontjes), wat betekent dat het apparaat om de nek gedragen kan worden en dus niet al te zwaar zal uitvallen.
Verder ligt de PSP erg lekker in de hand. Aan de bovenzijde zijn twee doorzichtige L en R knoppen geplaatst, de vierpuntsdruktoets zit op de vertrouwde plek, alsmede de vier karakteristieke actieknoppen. Vlak onder de vierpuntsdruktoets zit een heel klein knopje dat na inspectie een analoge stick bleek te zijn. Ondanks het feit dat de stick voor een groot gedeelte in het apparaat ligt, bleek het heel erg goed te werken. Verwacht dus naast digitale besturing ook analoge besturing voor spellen.
Helaas kunnen we nog weinig vertellen over de multiplayer mogelijkheden, maar de ondersteuning van Wi-Fi is veelzeggend. Draadloos met mensen van over de hele wereld spelen, dat zijn nog eens mooie zaken niet?

GAMES

Wat betreft games, zit het wel goed met de PSP. Sony kan natuurlijk zijn hele spellencollectie op het apparaat gooien maar verwacht ook een heleboel exclusieve titels. Zo werden er beelden getoond van een nieuw Metal Gear avontuur, Metal Gear Acid genaamd, een soort turn based strategie spel (in The Daily Gamer meer hierover).
Helaas ook alleen te zien in rolling demo vorm was Gran Turismo 4 Mobile. En één ding is zeker; het zag er verdomd gelikt uit.
Bijna honderd developers hebben inmiddels volmondig ja gezegd tegen de PSP, wat spelontwikkeling betreft dan, dus ook wat third-party games betreft, mogen we er vertrouwen in hebben.

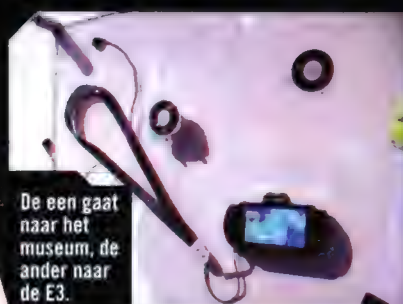
BATTERIJ

Naast de spellen kun je ook muziek en zelfs hele concerten bekijken en beluisteren, maar ook van films (waaronder Final Fantasy VII Advent Children) genieten. De vertoonde beelden zagen er haarscherp uit en het geluid was super.
Voor het spelen van games schijnt de batterij zo'n tien uur mee te gaan, voor muziek zo'n acht uur en tweeëneenhalf uur voor een filmpje. Dat is inderdaad niet lang, maar genoeg voor de gemiddelde film natuurlijk.
Daarnaast kun je straks verschillende batterypacks los aanschaffen.
Maar naast deze extra's kun je straks ook nog een losse USB camera of een GPS adapter aan je PSP koppelen. En er gaan zelfs geruchten dat je er ook nog mee kunt bellen.

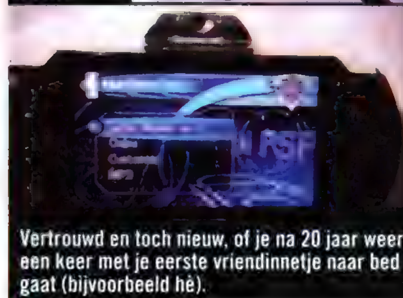
PRIJSKAARTJE

Hoe mooi het ook allemaal klinkt, er hangt naar alle waarschijnlijkheid ook een pittig prijskaartje aan. Uit betrouwbare bronnen hebben we vernomen dat het apparaat zo rond de 370 euro zou moeten gaan kosten, hoewel men probeert de prijs nog iets te drukken.
Een ander minpuntje is het medium dat Sony heeft uitgekozen om zijn spellen, muziek en films op uit te brengen. Zoals een deskundige mij erop attendeerde, is de UMD een mooi medium maar is het meteen een bottleneck voor Sony. Consumenten worden nu geacht hun muziek/films (die ze thuis luisteren/kijken op CD/DVD) opnieuw aan te schaffen, in plaats om het even naar MP3 of ander formaat over te zetten. Waarschijnlijk kun je straks wel alles naar Memorystick Pro Duo overzetten maar de vraag is of dit invloed heeft op de kwaliteit.
We hebben een goed gevoel over de PSP maar het blijft natuurlijk afwachten of de consument zich laat overhalen om dit kekke apparaatje in huis te halen. Dat Sony's PR praatjes niet altijd succes hebben, herinneren we ons allemaal nog wel van de MiniDisc.
Only time will tell, zullen we maar zeggen. Zet maart 2005 in ieder geval maar in je (Power Unlimited) agenda.





De een gaat naar het museum, de ander naar de E3.



Vertrouwd en toch nieuw, of je na 20 jaar weer een keer met je eerste vriendinnetje naar bed gaat (bijvoorbeeld hè).



NINTENDO DS

Nintendo DS is De Shit! Dit heerlijke hebbeding zit zo volgepakt met toffe functies dat het je bijna gaat duizelen als je je probeert voor te stellen hoe spelontwikkelaars hiervan in de toekomst gebruik kunnen en zullen gaan maken.

Lange rijen met meer dan een uur wachttijd leiden naar speciaal afgezette gebieden binnen de Nintendostand (van het soort waar Jurjen als eerste van de weinige gamejournalisten op deze wereld vrij in en uit mag wandelen), waarbinnen zo'n vijftien technische demo's alvast een kleurrijk kijkje in de keuken boden. De beste graphics troffen we in de Metroid-demo. Op het eerste gezicht leek de game akelig veel op de Cube-versie, al vielen voor een kritisch oog al snel de inferieure kwaliteit in polycount en textures te ontdekken. Toch, we kunnen zeker spreken van een visuele uitdrukkingskracht die vergelijkbaar is met die van de N64, en ook al is dat minder dan de PSP van Sony ons voorspiegelt, het gaat in ieder geval een stuk verder dan waar je op de GBA SP aan gewend bent geraakt.

TOUCHSCREEN

De aantrekkingskracht van een spelmachine zit 'm natuurlijk deels in de graphics die het ding kan leveren maar gelukkig zijn de meeste gamers ook nog wel geïnteresseerd in de besturingsmogelijkheden, en op dat gebied doet de ware kracht van de DS zich gelden.
Naast een knoppen-layout die rechtsreeks is gekopieerd van SNES en GBA, kan het onderste van de twee schermen gebruikt worden om met vinger of pennetje commando's in te voeren.
Zo kon je de first person-camera in Metroid bewegen door met de stylus over het beeldscherm te bewegen, terwijl je met korte tikjes in beeld Samus' gun exact naar de aangetikte positie kan laten vuren. En dat is nog maar het begin van de zalig innovatieve spelmogelijkheden.
In een Baby Mario-demo kun je wolkjes tekenen met je vinger om een omlaag zwevende Baby Mario voorbij hindernissen te sturen. WarioWare laat je allerlei andere toffe dingen doen met het pennetje, bijvoorbeeld Wario's rug krabben, vliegende stukken fruit in tweeën snijden en een bal ronddraaien om daarop het gezicht van Wario te vinden.
Deze 'baldraaibesturing' werd ook gebruikt in een demo van Pac-Man die mede door de labyrint-achtige levels met hoogteverschillen erg deed denken aan de gouwe ouwe speelhalhit Marble Madness, maar door het stippen-eten toch ook leek terug te grijpen op het klassieke Pac-Man.
Misschien wel de meest indrukwekkende demo was Pac-Pix, waarin je met de stilus zelf een Pac-Man moest tekenen om de spoken op te eten. De Pac-Man begon te happen in de richting waarin je zijn bek had getekend, waarbij je op de rand van het scherm een streep kon trekken om te voorkomen dat Pac-Man eraf liep.
Naast de nieuw besturingsmogelijkheden daagt het dubbele scherm van de DS spelontwikkelaars natuurlijk ook uit met geheel nieuwe spelideeën te komen. Allereerst kan zo'n scherm prima dienst doen als voorwerpenmenu (waarbij je een voorwerp direct kunt aantikken om het te selecteren) of radar, terwijl het extra scherm ook in multiplayer games goed gebruikt kan worden.
Simpel voorbeeldje troffen we in de Yu-Gi-Oh-demo, waarin het bovenste scherm het kaartenslagveld voorstelt terwijl beide spelers op het onderste scherm alleen hun eigen kaarten kunnen zien.

STEMCOMMANDO

Twee schermen met elk een eigen 3D-processor, waarvan de onderste touchscreen bediening mogelijk maakt... Het is nog niet alles. Een ingebouwd microfoontje maakt ook stemcommando's mogelijk, terwijl voor multiplayer-games geen snoertjes meer nodig zijn aangezien de ingebouwde zender draadloze communicatie tot op zo'n twintig meter mogelijk maakt. Ruim genoeg om op kantoor, schoolplein of in de trein gezellig met en tegen andere spelers te spelen.
In de buurt van een wireless hotspot is het ook mogelijk om via internet tegen gamers over de hele wereld te spelen, een gegeven dat in combinatie met - bijvoorbeeld - de nog niet officieel aangekondigde maar door onze spionnen al wel bevestigde Pokémon-titel, allerlei rage-voedende mogelijkheden biedt. Dat geldt ook voor de mogelijkheid om tekstboodschappen en tekeningetjes uit te wisselen, het soort spielerei dat ook niet-gamers wel eens aan zal kunnen spreken.

HONDERD ONTWIKKELAARS

Dit najaar moet de DS onder een nieuwe naam worden gelanceerd in Japan en Amerika, gevolgd door een Europese release in het eerste kwartaal van 2005. Meer dan honderd spelontwikkelaars proberen ondertussen te verzinnen hoe ze de unieke functies van het apparaat kunnen gebruiken om geheel nieuwe spelervaringen te leveren, en met namen als Capcom, Namco, Sega, Electronic Arts, Ubisoft en Square Enix tussen de ondersteunende bedrijven moet dat zeker mooie dingen op gaan leveren.
Onder de aangekondigde titels troffen we als meest interessante: WarioWare, Metroid Prime Hunters, Super Mario Bros, Spider-Man 2, Sonic, Bomberman, Need for Speed, Animal Crossing, Nintendogs, Egg Monster Heroes, Final Fantasy Crystal Chronicles, Rayman, Dragon Quest Monsters, Pac 'n Roll, Dynasty Warriors en Viewtiful Joe.



"Huh? Het bovenste scherm is Super Mario en het onderste Metroid Prime. Nou, dat ding is nog lang niet af."

Ik heb zo'n pen mee naar huis gesneaked, maar het schrijft voor geen meter.







NI
HEEF

op mijn onderbuik betreft, maar dat kon niet voorkomen dat ik de onverwachte openbaring als een religieuze ervaring over me heen voelde komen.
Terwijl een grimmig ogende krijger-Link over het Hyrule Field galoppeerde, gedragen door bombastische orkestmuziek, sprongen links en rechts van me fanboys op om "Oh my God!", "No fucking way!" en "Hell Yeah!" te roepen. Ik kon me nog net inhouden.

HEFTIG

Realistische en meer volwassen games? Meer realistisch en volwassen dan Resident Evil 4 kan het moeilijk worden. Ook de first-person shooter Geist is door Nintendo exclusief ingelijfd om aan de vraag naar dit soort spellen tegemoet te komen. De game oogde nog wat grof van op-



Klimatologisch was de booth van Nintendo in ieder geval de prettigste om te vertoeven. Het bedrijf had een eigen airconditioning laten aanleggen, terwijl tussen de verschillende gameclusters veel ruimte was opengelaten voor een fris en open sfeertje. Daarbij was het hoogpolige tapijt ook nog eens een verademing voor de beurse beursvoetjes, zodat het Jurjen geen problemen kostte er drie dagen op rond te lopen.

Net als elk bedrijf dat een tijdje mag proeven van het marktleiderschap in de consolemarkt, is Nintendo begin jaren negentig arrogant geworden. Vertrouwend op hun eigen inzichten, ervaring en succesvolle franchises veronderstelden ze moeiteloos overeind te kunnen blijven in de storm die werd aangewakkerd door 'voorbijgaande fenomenen' als de consoles van Sega, Sony en Microsoft. Daarmee hebben ze vooral de laatste twee zwaar onderschat.
De traagheid die karakteristiek is voor een gewezen marktleider zorgde er voor dat Nintendo vaak te laat en te weinig adequaat reageerde op de agressieve gretigheid van Sony en Microsoft. Terwijl Nintendo bleef preken over wat mensen eigenlijk zouden willen spelen, deden Sony en Microsoft het tegenovergestelde; zij luisterden naar wat gamers hadden te vertellen.
En zo werd Sony de niet te kloppen marktleider in de TV-console-markt, en veroverde Microsoft in amper drie jaar tijd in deze markt een wereldwijd aandeel dat in de buurt komt van dat van Nintendo.

LUISTEREN

Toen Nintendo-directeur Yamauchi twee jaar geleden de scepter doorgaf aan Iwata, werd gestaag een mentaliteitsverandering binnen Nintendo voelbaar. De keuzes die het bedrijf maakt op artistiek en zakelijk niveau lijken niet langer louter gebaseerd op eigenzinnigheid.
Gamers hebben gevraagd om realistische, actiefilmachtige spellen... en die krijgen ze. Gamers hebben gevraagd om een realistische, meer volwassen Legend of Zelda... die krijgen ze. Gamers hebben gevraagd om internet-ondersteuning.... die krijgen ze ook, zij het in een andere vorm dan je zou verwachten.
Nintendo heeft geleerd te luisteren maar heeft daarbij gelukkig niet alle eigenzinnigheid verloren.

ZELDA

Die realistische Zelda dus. Dat was toch wel de Nintendo-verrassing van de E3. Miyamoto kwam het nieuws zelf brengen, gewapend met meesterzwaard en Triforce-schild. Ik ben ondertussen wel wat gewend waar het opgeklopte hype-aanvallen

> "MET EEN SERIE IJZERSTERKE CUBE-TITELS EN DE TOMELOZE POTENTIE VAN DE DS HEEFT NINTENDO DIT JAAR ZEKER INDRUK GEMAAKT."



zet, maar de grote lijnen waren zeker veelbelovend. Als een wraakzuchtige geest kun je allerhande voorwerpen bewegen om mensen en dieren te laten schrikken, waar je vervolgens ook weer bezit van kunt nemen. Zo neem je bijvoorbeeld het lichaam van een soldaat over voor het gebruikelijke gunzwaaiende spelaanzicht, terwijl je ook in een rat of hond kunt veranderen voor een geheel andere kijk op de wereld. De game lijkt wat te lineair te worden om van een werkelijke topper te kunnen spreken maar als

NTENDO T LEREN LUISTEREN


Geist

subtopper is het zeker een leuke aanvulling op het Cube-assortiment. Andere shooters die we onder het kopje 'best wel vet heftig' konden scharen waren Killer 7, Timesplitters 3, Terminator 3: The Redemption, Tom Clancy's Rainbow Six 3, Call of Duty: Finest Hour, Serious Sam: Next Encounter, Starcraft: Ghost en GoldenEye 2. Het komt allemaal niet in de buurt van wat Xbox en PS2 op dit terrein hebben te bieden, maar toch zijn ze er zeker wel, die shooters enzo.

INNOVATIE

Wat die internet-ondersteuning betreft moet je even bladeren naar het stuk over de Nintendo DS. Maar je kunt natuurlijk ook gewoon dit stukje eerst even verder lezen, voor andere voorbeelden van Nintendo's eigenzinnigheid en streven naar vernieuwing.

Zo was daar het obscure Odama, een militair flipperspel dat je meevoert naar de slagvelden van het oude Japan. De Odama is een machtige kogel die je over het slagveld knalt om vijandelijke troepen te verpletteren en speciale attributen te activeren. Ondertussen gebruik je de C-stick om je eigen troepen commando's te geven, bijvoorbeeld om de vijand terug te dringen of een brug over een rivier te bouwen. Weinig mensen zullen hiervoor jubelend naar de winkel rennen maar het geeft in ieder geval aan dat Nintendo ook bereid is tijd en geld te investeren in grensverleggende projecten zonder directe hitgevoeligheid, en dat verdient lof.

Donkey Konga (onder) is een game


Odama

waarin innovatie en hitgevoeligheid wel samen lijken te komen. Het idee om met een instrument een muziekspel aan te sturen is natuurlijk niet nieuw maar zo leuk en swingend uitgewerkt als in Donkey Konga hebben we het nog niet gezien. Helemaal te wauws is het idee om de kongo's als controller te gebruiken in het zijwaarts scrollende Donkey Konga Jungle Beat, zo wauws zelfs dat we ergens anders op deze pagina's een speciaal stukje aan dit superhippe spelletje hebben gewijd.



Donkey Konga

GAME BOY

Met zoveel interessante dingen te bekijken op de Cube en DS, zouden we de GBA bijna over het hoofd zien. Terwijl op dit front toch ook best wat toffe dingen vielen te bekijken.

Mario vs. Donkey Kong ziet er elke keer dat we 'm tegenkomen weer wat leuker uit, en hetzelfde geldt voor Kirby & The Amazing Mirror. Een verrassing was DK: King of


Mario vs Donkey Kong


Kirby & The Amazing Mirror

Swing, een arcade-achtig actiespelletje waarbij je de L-knop en R-knop gebruikt om takken vast te grijpen met de automatisch bewegende Donkey Kong. Zo is het in elk level de bedoeling naar de uitgang te slingeren. Vooralsnog zijn we hier best over te spreken, al vragen we ons af of het eenvoudige concept ook op langere termijn blijft vermaken. Eenzelfde vraag kun je stellen bij Mario Pinball, een isometrische, niet-scrollende flippertoestand. Instant indruk maakte Kingdom Hearts: Chain of Memories, deze kleurrijke RPG in het Disney-universum lijkt op de GBA prima tot zijn recht te komen met mooie, tekenfilmachtige animaties en een toegankelijk kaartspelvechtsysteem. Absolute topper in het al met al toch wat magere aanbod voor de GBA (als we de commercieel interessante remakes van Pokémon Red & Green, Final Fantasy 1 & 2 en DKC2 eventjes buiten beschouwing laten) was natuurlijk de nieuwe Zelda: The Minish Cap, waar we verderop graag een apart stukje aan wijden.


Zelda: The Minish Cap

CONCLUSIE

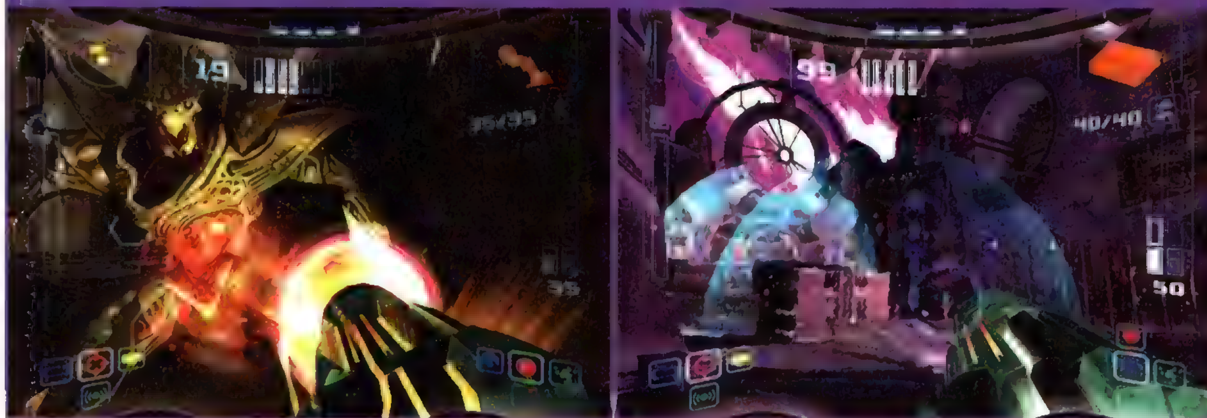
Op het terrein van de GBA hield het niet echt over maar met een serie ijzersterke Cube-titels en de tomeloze potentie van de DS heeft Nintendo dit jaar zeker indruk gemaakt. Er was heel wat te zien en te spelen en veel ervan leek goed aan te sluiten bij de wensen van de aanwezige journalisten, fanboys en andersoortige gamers. Nintendo gaat lekker. ◄




SNICKERS

METROID PRIME 2: ECHOES CUBE / STEVEN

Een nieuwe Metroid game liet destijds lang op zich wachten maar Prime maakte dat wachten wat mij betreft meer dan de moeite waard. Dit was een net zo succesvolle gameplay transformatie van 2D naar 3D, als de Mario en Zelda franchises eerder hadden ondergaan. En godzijdank komt er nu een direct vervolg op dit grensverleggende spel, wat voor zover mogelijk de puntjes op de i zet.
Zo zijn er nu nog meer third-person momenten, zoals de briljante morph-ball puzzels. Ook werd uit het speelbare stuk duidelijk dat Retro op de een of andere manier de graphics nog verder heeft weten op te poetsen… ze zijn ongelooflijk scherp en sfeervol!
Niet geheel onverwacht is er in dit nieuwe deel ook een multiplayer mode aanwezig. Met een lock-on functie en onder andere morph-ball elementen belooft deze mode een unieke ervaring te worden.
De impact van Metroid Prime kan natuurlijk niet worden overtroffen maar met deze vernieuwingen kan de ervaring wel worden herhaald.



STAR FOX

CUBE / SKATE

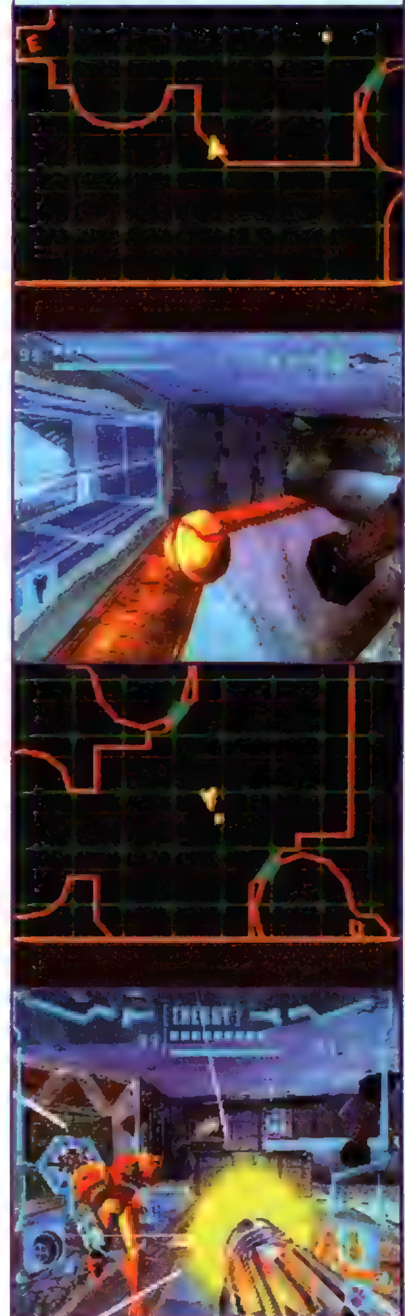
We waren niet al te positief over de voorlopige build van Star Fox die Namco op de vorige E3 toonde. Slecht nieuws voor de fans van deze franchise; ook dit jaar zijn we niet overtuigd geraakt van het kunst- en vliegwerk van Fox McCloud en consorten.
Wederom werden we slechts geconfronteerd met een demo waarin de singleplayer weggelaten was en alleen four-player multiplay (co-op style) speelbaar was.
Uiteraard zag het er nu een stuk gelikter uit dan vorig jaar maar de vraag blijft of echte fans blij zullen zijn met het feit dat een groot deel van de actie te voet, per tank en andersoortige grondvehikels plaatsvindt.
Er wordt qua gameplay weliswaar wat meer teruggegrepen naar de meer traditionele Star Fox-stijl maar of het toereikend is… We zullen het binnenkort, na het spelen van de volledige versie, te weten komen.



METROID PRIME HUNTERS

DS / STEVEN

Een bijzondere E3 voor Metroid fans, want er was nog een Metroid Prime game te vinden… en wat voor een, Metroid op de DS!
De game lijkt grafisch erg op Metroid Prime, een prestatie waarvan ik in eerste instantie niet had gedacht dat de DS toe in staat zou zijn.
Maar het belangrijkste is de besturing. Met de D-pad beweeg je naar voor, achter en zijwaarts. Draaien en richten doe je met de pen en de touchscreen, evenals het schieten. Met iedere tik op het scherm vuur je een schot af.
Als je hier eenmaal aan bent gewend werkt deze innovatieve besturing uitermate vermakelijk!



NINTENDO

LEGEND OF ZELDA: THE MINISH CAP GBA / JURJEN

Teleurgesteld in het nieuws dat de volgende Zelda op de Cube geen gebruik zal maken van de Wind Waker-look? Misschien biedt The Minish Cap troost. Uiterlijk kent deze nieuwe Zelda voor de GBA veel overeenkomsten met de tekenfilmwereld uit de Wind Waker, met leuke details als opkrullende rookwolkjes die achter blijven na het verslaan van een vijand en allerlei krimpende en oprekkende beeldvlakken.
Link zelf kan ook krimpen dit keer, een vermogen dat hem kennis laat maken met een minivolkje en ook goed van pas komt bij het oplossen van kerkerpuzzels. Daarbij kan Link zich ook in vieren delen, in navolging van de Four Swords-avonturen op GBA en Cube, terwijl Nintendo-hits als Kirby en Luigi's Mansion inspireerden tot een ander nieuwigheidje in het Zelda-universum; een stofzuigerachtige toestand waarmee vaardigheden gekopieerd kunnen worden.



BATEN KAITOS CUBE / JURJEN

Qua stijl zal deze traditionele RPG de liefhebbers van het genre zeker aanspreken. De tussenfilmpjes zijn werkelijk schitterend en zitten tjokvol emotie-opwekkende fantasy-beelden.
Van de gevechten begrepen we eerlijk gezegd nog niet zoveel maar het verliep allemaal wel lekker vlotjes, terwijl de belofte van meer dan duizend gevechtskaarten doet vermoeden dat ze ook wel de nodige diepgang zullen kennen.



PAPER MARIO 2 CUBE / JURJEN

Net als in de voorganger op de N64 trekt een papieren Mario weer eens door een papieren koninkrijk, met een fantastische spelervaring tot gevolg.
Ik was werkelijk dolletjes enthousiast over de papierscherpe mix van avontuur, actie, strategie en puike humor, samenkomend in een zowel artistiek als kwalitatief zeer hoogwaardige vormgeving (Zie ook de preview op pag. 20-21).
Elk volgend scherm bood wel weer iets nieuws om van te smullen, betoverende beeldgrappen, fijngeslepen spelmechanismen en het soort spelbewuste humor waar ook Mario & Luigi: Superstar Saga al zo gul in grossierde.
In tegenstelling tot de indruk die de screens wellicht wekken, biedt de game volop innovatie en is dit dus allerminst een gemakkelijk vervolgje op de N64-voorganger. Zo moet Mario bijvoorbeeld werken aan zijn populariteit om tijdens de gevechten het publiek op zijn hand te krijgen, kan hij transformeren in allerlei toffe gedaantes en mengt – naast de vele vertrouwde gezichten – ook een stoet helemaal nieuwe spelfiguren zich in de strijd. Fans van bikkelharde bloederigheid halen hierbij onverschillig hun schouders op, maar liefhebbers van dit soort typische Nintendo-gameplay zullen hiermee onvermijdelijk net zo uit hun dak gaan als ik.





DONKEY KONG JUNGLE BEAT CUBE / JURJEN

Donkey Kong laat zich dit keer niet besturen met joystick of controller; hij reageert alleen op kongaklappen. Sla op de linker om Donkey naar links te laten lopen, met de rechter gaat hij naar rechts, en sla op beide trommels om de aap te laten springen. Je kunt ook nog in je handen klappen voor speciale acties, bijvoorbeeld het vastpakken van een liaan of het ontwijken van een aanval.
De game is echt superludiek opgezet, vol leuke ideeën, waarbij de besturing je zo intens bij de gameplay betrekt dat al snel de zweetdruppels op je voorhoofd parelen.
Prachtig bedacht, samen met de DS bewijst Nintendo met dit soort dingen nog steeds een vooraanstaande rol te spelen waar het vernieuwingen in de videogamemarkt betreft.



■ ADVANCE WARS: UNDER FIRE CUBE / JURJEN



De game zag er wat korrelig uit zodat ik met een twijfelachtig gevoel aan het spelen sloeg, maar al snel was ik helemaal om. De strategische overwegingen waar de Wars-serie om bekend staat mag je dit keer in realtime gaan maken tijdens gevechten waar je actief aan kunt deelnemen. Dit doe je bijvoorbeeld als soldaat of tank, terwijl je net zo gemakkelijk kunt overspringen (vizier vastzetten op doelwit, gevolgd door een druk op de knop) naar vliegtuigen, boten en helikopters.
Ondertussen kun je je troepen op een Pikmin-achtige manier om je heen verzamelen of zelfstandig laten opereren, met heerlijk hectische veldslagen tot gevolg. De smeuïge, wellicht zelfs wat kazige humor en aankleding die we kennen van Advance Wars op de GBA omlijsten de prettig speelbare actie. Eentje om naar uit te kijken!



■ RESIDENT EVIL 4 CUBE / JURJEN

Resident Evil 4 was misschien wel de mooiste game op de stand van Nintendo en in ieder geval de meest verontrustende. Een gezellige boswandeling ontaardt al snel in een nachtmerrie als je op je weg gekruisigde kraaien en een brandstapel aantreft, de laatste inclusief brandend lijk.







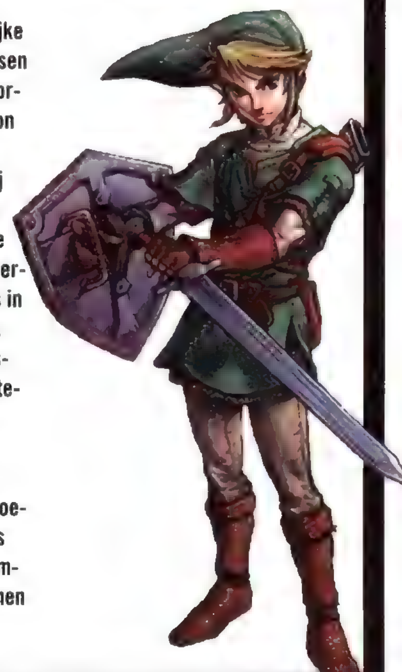
De dorpelingen zijn met jou hetzelfde of misschien nog wel iets veel gruwelijkers van plan en je kunt ze van je afknallen en schoppen wat je wilt, ze blijven maar komen. Totdat de kerktoren begint te luiden, dan laten ze hun zeisen, kettingzagen en ander gereedschap vallen om zombieachtig naar het dorpsplein te wandelen.
En daar eindigt dan de E3-demo, maar we hebben meer gezien. Een tweede, cowboy-achtige hoofdrolspeler bijvoorbeeld. Maar ook een schitterend vormgegeven middeleeuws kasteel met rottende monniken die je vasthoudend als Jehova-getuigen op de hielen zitten. Je kunt deze religieuze fanatici met mitrailleurs en bazooka's van je af knallen en dat ziet er zo fantastisch uit dat we bijna vergeten te melden dat er ergens in het spel ook nog een hele enge grote man met een viezige baard op je staat te wachten.
De horror, de horror!

LEGEND OF ZELDA

CUBE / JURJEN

Tegen een bloedrode hemel verschijnt een duister leger aan de horizon. Even krijg je het gevoel dat een vierde deel aan de Lord of the Rings-trilogie is toegevoegd maar verdomd nee, het is de nieuwe Zelda!
Miyamoto en Aonuma zeggen zelf dat de game is gebaseerd op de Wind Waker-engine maar dat zie je er niet aan af. Uiterlijk heeft de game meer weg van de gedetailleerde modellen uit Resident Evil 4, terwijl de sfeer en totale indruk zoals gezegd vooral aan Lord of the Rings doet denken.
Frodo, eh pardon, de zestienjarige Link racet op de rug van Epona over het veld, waarbij de camera van een weids overzicht op de actie inzoomt als Link slaags raakt met zijn achtervolgers.
De gevechten te paard zullen volgens Aonuma een belangrijke rol spelen in het meer volwassen verhaal, waarin ook nieuwe vormen van kerkerpuzzels de toon zullen zetten.
Tijdens een interview met mij bleken Miyamoto en Aonuma niet los te willen laten wat we hier nu precies van moeten verwachten, omdat de game pas in 2005 zal worden uitgebracht. De getoonde scènes in de bossen en kerkers maakten een tegelijk vertrouwde en betoverende indruk, zodat we nu alweer een hele goede reden hebben de E3 van 2005 te bezoeken. Miyamoto verzekerde ons dat we daar een nagenoeg complete versie van de game kunnen gaan spelen.









SONY
HEEFT DE TROEVEN IN HANDEN

Het gaat goed met de afdeling games van Sony. Zo goed zelfs dat de tegenvallende resultaten van de Consumer Electronics afdeling volledig kunnen worden weggestreept tegen de winst die gemaakt wordt met de PlayStation 2. Dat is goed nieuws maar het kan altijd beter en daarom heeft Sony besloten zich te richten op een van de meest winstgevende onderdelen van de games-industrie: de handheld. Met de komst van de PSP is Sony van plan om de handheld markt in één keer naar zich toe te trekken.
Toen de eerste plannen voor de PSP naar buiten lekten, brak bij Nintendo grote paniek uit. Hun kip met de gouden eieren, de GBA, stond op het punt om te veranderen in een bakje McNuggets, nu Sony de markt betrad. Ze hadden het per slot van rekening al eerder gedaan toen de eerste PlayStation zonder al te veel tegenslag marktleider werd. Per slot van rekening kan er bijna niets op tegen de marketing kracht van Sony. Gelukkig kwam Nintendo net op het laatste ogenblik met een antwoord in de vorm van de Nintendo DS.
Wij genieten nu alvast met volle teugen van een nieuwe aflevering van de Console Wars maar laten we niet vergeten dat de PlayStation 2 ook nog altijd op volle toeren draait. Even een overzicht van wat wij allemaal gezien hebben de afgelopen E3.

25 TO LIFE BORIS

Er waren een boel goede games te zien op de E3 maar er waren nog veel meer heel erg slechte games; 25 to Life was zo'n game.
Aan de ene kant is het een gangster shootout game maar als je goed kijkt, zie je gewoon een hele matige GTA: San Andreas ripp-off.
In de game speel je met een cop of met een gangster. Het is een third-person shooter waarbij tactiek een belangrijke rol speelt. Denk aan lichten die je uit moet schieten, auto-alarmen die niet af mogen gaan en ga zo maar door.
Eidos is er wel in geslaagd om een

SHADOW OF ROME BORIS

Soms kom je van die games tegen die je nooit eerder hebt gezien en die je meteen aanspreken. Toen ik Shadow of Rome zag was ik gelijk verkocht. Ik ben gek op die typische oude Romeinse gladiatoren sfeer en Shadow of Rome loopt er van over.
De game bestaat grofweg uit twee onderdelen. Aan de ene kant heb je een soort van adventure waarbij je door Romeinse paleizen moet sluipen, guards kunt uitschakelen en je de kleren van iedereen die je uitschakelt kunt aantrekken. Een ander onderdeel van het spel speelt zich af in een uitverkocht colloseum. Jij staat net als in de film Gladiator, oog in oog met een aantal andere gladiatoren en naarmate je langer in leven blijft en meer en meer tegenstanders op uiterst bloedige wijze uitschakelt, wordt het publiek enthousiaster.
Het is een fantastisch gevoel om een tegenstander die op zijn knieën zit, te onthoofden waarna het publiek helemaal gek wordt en rozenbladen naar je gooit. We kunnen niet wachten om meer te zien van deze super sfeervolle game





mooie 'boys in the hood' sfeer neer te zetten maar de game moet heel wat meer spektakel en afwisseling gaan bieden dan de demo, wil het nog ergens naartoe kunnen gaan.

PRINCE OF PERSIA 2 STEVEN

De prins komt terug, compleet met een nieuwe volwassen en duistere look. Het verhaal is bijna een direct vervolg op The Sands of Time. Hij reist terug in de tijd om dit gevaarlijke zand voor eens en voor altijd op te ruimen, voordat een nieuwe (en ditmaal wat indrukwekkendere) bad guy er mee vandoor gaat.
En je raadt het al, je hebt genoeg nieuwe bewegingen die jou helpen hem tegen te houden; van nog grote hoogten aan kleden naar beneden glijden, er met twee zwaarden op los hakken, in Matrix stijl jouw vijanden vertragen en er zelf full speed op los hakken… om er maar een paar te noemen.
The Sands of Time met stoerdere vormgeving en nog meer bewegingen… ja toch!



DEVIL MAY CRY 3 STEVEN

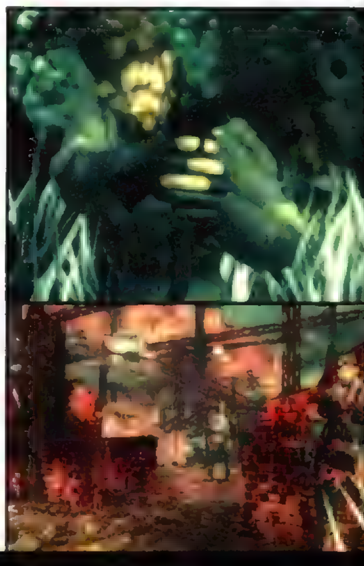


Ik was helemaal verliefd op het eerste deel van DMC, des te pijnlijker was de teleurstelling toen het vervolg verscheen. Van beste actiespel op de PS2 naar middelmatig zielloos uitmelkertje… da's best een tegenvaller.
Maar Capcom gaat deze zonde met dit derde deel helemaal goedmaken. Na het zien van het introfilmpje weet je meteen weer waarom je Dante destijds een van de stoerste videogame helden aller tijden vond. Niemand trapt zo hard kont als hij doet!
Na het hardcore geram in het introfilmpje mag je er zelf op los beuken en da's wederom een waar genot. Snelle vloeiende en spectaculaire actie, uiteraard voorzien van genoeg nieuwe aanvallen en bewegingen. De omgevingen zijn afwisselend van stijl maar altijd sfeervol. De camera laat dit alles nog steeds zien vanuit vaste punten. Dante is terug, en laten we gewoon doen alsof dit eigenlijk het tweede deel gaat worden.

METAL GEAR SOLID 3 SNAKE EATER

JEROEN

Konami laat beetje bij beetje informatie los over het nieuwste Metal Gear Solid avontuur. Eerst kregen we informatie over het camouflagegedeelte en niet veel later over de close combat mogelijkheden in Snake Eater.
Tijdens de Konami persconferentie leunde de hands-on presentatie van Kojima op het zorgen voor voedsel.
We leerden er diverse zaken die we een dag later op de beursvloer zelf in de praktijk konden brengen.
Zo kun je op twee manieren voedsel vangen. Levend of dood. Je kan een kikker in slaap schieten en hij verandert in een kleine kooi of je schiet hem dood en hij verandert in kikker in blik. Dit werkt bij alle dieren hetzelfde. Het is misschien minder realistisch maar zonder meer grappig in beeld gebracht. Bedenk daarbij; levend voedsel zal niet gaan rotten terwijl voedsel in blik dat wel doet. Ook kun je verschillende planten eten, denk bijvoorbeeld aan paddestoelen. Daar kunnen ook giftige bij zitten, maar geen nood; indien Snake wat verkeerds gegeten heeft, kun je door in het menuvenster snel rondjes te draaien overgeven.
Tijdens mijn speelsessie op de Konami stand ondervond ik de diverse mogelijkheden aan den lijve. Ik verschool me in hoog gras en was, in de juiste camouflage gestoken, nagenoeg onzichtbaar. Ook het close combat gedeelte stak wonderwel goed in elkaar, met een druk op de knop greep Snake zijn tegenstander en hield hem onder bedreiging van zijn mes vast. Met nog een druk op de knop sneed hij de keel van de ongelukkige soldaat open.
Ook het voedsel zoeken was vermakelijk, op kikkerjacht in hoog gras kan een aantal minuten duren aangezien die groene rakkers zich goed verschuilen maar je kunt ook fruit uit de boom schieten of een granaat op een nietsvermoedende krokodil gooien.
Metal Gear Solid 3: Snake Eater neemt het niet zo nauw met de realiteit. Gelukkig maar.



MORTAL KOMBAT DECEPTION BORIS



Midway is van plan de Mortal Kombat serie nieuw leven in te blazen met Mortal Kombat: Deception. Nu hebben we dat al eerder gehoord maar deze keer lijkt het erop dat deze game voor de verandering eens niet op een 'deceptie' gaat uitdraaien.
De nieuwe Mortal Kombat was bijna volledig speelbaar, zodoende konden wij aan de slag met de Konquest mode, de VS. mode en natuurlijk de Chess mode.
De Konquest mode belooft meer te worden dan de saaie training mode uit Deadly Alliance. Verwacht deze keer een echt avontuur waarin je opdrachten moet vervullen, legendarische gevechten moet afwerken en natuurlijk moet zien te overleven totdat je de dikke vijftien uur gameplay helemaal hebt afgewerkt.
De Chess mode is, zoals de naam al doet vermoeden, een MK variant van een schaakspel waarbij het er af en toe bloedig aan toe gaat. De characters die we hebben gezien, bestaan voor een gedeelte uit oude Mortal Kombat characters en een paar gloednieuwe (gelukkig zitten Sub Zero en Scorpion er nog altijd in).
Maar het beste van alles is misschien wel dat de game volledig gebruik maakt van online services als Xbox Live en PlayStation Online! Kijk, daar komen wij wel voor uit ons bed.

NANOBREAKER STEVEN

Als Koji Igarashi, de producer van de Castlevania serie, een nieuwe game maakt dan heb je mijn aandacht. Nu was deze titel mij sowieso wel opgevallen want een actiespel met wrede combo's en dope designs is best wel mijn ding. Nanobreaker speelt zich af in een toekomst waar Nanomachines bijna alles hebben verwoest. Jake Warren (jij dus) is een militaire cyborg die in zijn eentje effe de wereld gaat redden… wat een verrassing.
Zo gauw je je van vorm veranderende plasmazwaard in handen hebt, ben je dit gebrek aan originaliteit echter bijna vergeten. Nadat je de eerste vijanden bikkelhard hebt opengereten en er liters bloed op de grond liggen, ben je het gebrek aan originaliteit helemaal vergeten. Vette shit dus.



KILLZONE BORIS

Een gevoel van trots overspoelde ons toen we over de enorme PlayStation stand liepen en prominent in het midden van de stand een paar enorme schermen zagen staan met daarop een speelbare versie van Killzone.
Naast de enorme schermen stonden enkele Amsterdamse Guerrilla medewerkers met een grote glimlach op hun gezicht te genieten van de aandacht die de game kreeg.
Het was de tweede keer dat we de game speelden en opnieuw waren we hooked. Killzone heeft gevoel; een gevoel dat veel te maken heeft met het fantastische geluid van de wapens. Het klinkt beter dan in het echt en het geluid werkt verslavend. Of is het toch de actie die ons keer op keer weer tegenover de mooi vormgegeven hellgast troepen plaatst?
Na deze E3 en vooral ook na de vele enthousiaste reacties die ik van buitenlandse collega journalisten heb gekregen, weet ik het zeker; Killzone gaat een ongelofelijke hit worden.



DEATH BY DEGREES STEVEN



Ik vond het moeilijk om me van te voren iets voor te stellen bij de Tekken spin-off, met Nina Williams in de hoofdrol. En iedereen die een soort van Tekken Force mode verwachtte… guess again.
De actie vertoont meer overeenkomsten met bijvoorbeeld Rise to Honour, waar je met de rechter analoge knuppel je aanval de gewenste kant op stuurt.
De bewegingen zijn niet zo uitgebreid als in Tekken maar de actie is evengoed smakelijk. Los van aanvallen en ontwijken kan je ook critical attacks uitvoeren, waarbij je een X-ray close-up krijgt van het lichaam van je tegenstander en je zo gericht kan toeslaan.
Dit gebeuk gaat afgewisseld worden met de nodige adventure elementen, waarbij je op zoek moet naar clues in de levels zelf.
De actie is wel een beetje statisch en niet super vloeiend maar toch heeft de game een bepaald gevoel achtergelaten. Ik ben in ieder geval erg benieuwd naar het eindresultaat.



GOD OF WAR STEVEN



God of War is een first party titel van Sony, ontwikkeld door hun team in Santa Monica. Op de Ubisoft booth vonden ze het nogal op hun Perzische prins lijken, wat ook meteen verklaart waarom ik zo onder de indruk was van God of War.
Dit wordt een action/adventure topper. De designs zijn schitterend en worden dankzij een unieke engine met onwaarschijnlijk mooie graphics tot leven gebracht. De setting is geïnspireerd door Griekse mythologie, wat als gevolg heeft dat jij met twee aan je lichaam verbonden zwaarden de strijd aangaat met Ares. Juist, de god van de oorlog.
Dit levert op: pompende actie, indrukwekkende boss fights, uitdagende puzzels, acrobatisch klauterwerk en flink wat bloed op de muur. I love it!

BUJINGAI STEVEN

Bijna iedereen zag het kleine kamertje van Bam! Entertainment over het hoofd en da's heel zonde, aangezien daar een van de vetste actie games van de show was te vinden.
Bujingai is een combo-driven kung fu game, geïnspireerd door martial arts films waar ze onze Chinese vrienden met behulp van wires acrobatische moves laten doen. Dit levert spectaculaire actie op, die ook nog eens heerlijk speelt. Je kan het hele level met één grote combo doorlopen, terwijl je er op los hakt, rondvliegt en magische aanvallen gebruikt.
Als je van actie, martial arts en kwaliteit houdt moet je de naam Bujingai onthouden. We hebben hier te maken met een echte sleeper hit!



FINAL FANTASY XII STEVEN

Jammer genoeg maakt een game als FF XII niet zo veel indruk op zo'n beurs als de E3. Als je een half uur de tijd hebt om even in zo'n episch en diepgaand spel te duiken, mist het de impact die 't heeft als je er thuis de tijd voor neemt.
Toch zijn er wel bepaalde aspecten die door mijn hoofd zijn blijven spoken. De nieuwe styling van de menu's en andere interfaces is bijvoorbeeld verfrist en ziet er geweldig uit, evenals de nog indrukwekkendere graphics. Een cut-scene met de in-game graphics is om van te smullen.
Het opvallendste is echter de vernieuwing van de gamplay. Je kunt ditmaal namelijk tijdens de gevechten om je vijanden (die je overigens gewoon ziet aankomen) heen wandelen. Weg zijn de random encounters met onzichtbare vijanden.
Je kiest voor het personage dat op dat moment onder jouw controle is, een actie en die wordt uitgevoerd als de meter is volgelopen. Je kan zelf heen en weer schakelen tussen de drie typetjes waar je op dat moment mee speelt. Deze zien er trouwens allemaal schitterend uit. Alleen sprak het hoofdpersonage mij niet zo aan; fout haar, foute outfit maar dat went waarschijnlijk wel.
Ik ben er van overtuigd dat dit deel de serie nieuw leven in gaat blazen.



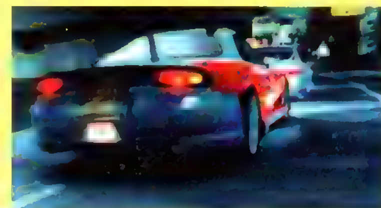
PLAYSTATION 2

PS2 RACEGAMES

Er zijn weinig genres te bedenken waarin de concurrentie zo hevig is als in het racinggame genre. Natuurlijk zit de hele wereld te wachten op Gran Turismo 4 maar er gebeurt veel meer. Zo vroegen wij ons af hoe het is gesteld met het briljante Juiced of er een nieuwe Need for Speed te zien zou zijn en of er nog nieuwe onverwachte titels zouden worden aangekondigd.
Van Need for Speed was niet meer te zien dan wat flitsen maar gelukkig vonden we wel een speelbare versie van Burnout 3, twee geheel nieuwe games; namelijk Street Racing Syndicate van Namco en Enthusia Professional Racing van Konami en nog veel meer snelle stuff.

STREET RACING SYNDICATE (SRS) BORIS

Namco weet de huidige hype van tuning en straatracen op waarde te schatten met zijn Street Racing Syndicate. De naam is weer typisch Japans en doet wat nep aan maar daar letten we nu voor het gemak maar even niet op.
SRS belooft ons een tuning ervaring die we nog niet eerder hebben meegemaakt. Vreemd genoeg hebben we die claim deze E3 wel vaker gehoord. Bijvoorbeeld uit de richting van Xbox met hun Forza en Acclaim met hun Juiced.
SRS zag er oogverblindend uit, al leek het alsof de actie niet zo snel was als je misschien zou willen. Hier moet nog zeker een boel aan gewerkt worden maar daar is natuurlijk nog alle tijd voor.



JUICED BORIS

Acclaim staat bekend als een wispelturige uitgever. Soms zijn hun games echt pure bagger en soms trakteren ze ons op een onverwacht juweel.
Juiced behoort absoluut tot de laatste categorie. Het is een streetracer die zijn gelijke niet kent. Het spel claimt alle grote en kleine tuning merken in huis te hebben en los daarvan is de actie van een ongekend hoog niveau. Het spel is volledig online te spelen en alles ziet er werkelijk fantastisch uit.
We hadden de game een paar maanden terug al op een perstrip gespeeld en na het zien van deze E3 demo die voor 70% klaar is, weten wij het zeker; Juiced wordt een topper.





MIDNIGHT CLUB 3 DUB EDITION JEROEN

Midnight Club 3 Dub Edition (MC3DE) moet je zien als een combinatie tussen Midnight Club II en Need for Speed Underground. Je kunt je wagen dus helemaal opfokken en inkleuren etc. De Dub achter de titel staat namelijk voor een magazine die in dit opfokken gespecialiseerd is en de samenwerking hiermee moet dus voor een nog authentiekere look zorgen.
Naast deze opmerkelijke verandering en het gegeven dat de game met meer polygonen strooit, is ook de inbreng van gelicenceerde wagens vermeldenswaard, maar wat mij het meest opviel was de besturing van de wagens. Het leek erop dat ze nu wat minder 'zweverig' reden en een stuk stabieler oogden en aanvoelden. Kortom de controle van de wagens was dus een stuk verbeterd. Zouden ze dan toch geluisterd hebben??



BURNOUT 3 JEROEN

Een van de meest in het oog springende racegames was voor mij toch wel Burnout 3.
Ik herinner me het eerste deel dat ik in Parijs voorgeschoteld kreeg nog goed, na één rondje rijden was ik hooked en dat gevoel is nooit meer weggegaan.
Burnout 3 borduurt voort op het inmiddels bekende gegeven; ontiegelijk hard over drukke snelwegen racen terwijl je ternauwernood tegenliggers ontwijkt.
Deel 3 gaat echter nog een stapje verder; de races worden nu ware gevechten, je beukt en ramt op elkaar in dat het een lieve lust is. Dit beuken vult namelijk je boost (burnout) meter, wat je weer in staat stelt om nog sneller over de weg te vliegen.
Tel daar bij op dat je deel 3 ook nog eens online kunt spelen en je zult begrijpen dat deze jongen verkocht is.

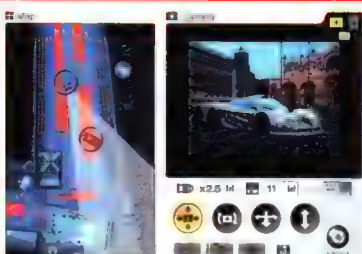


GRAN TURISMO 4

BORIS



Het is al de tweede E3 op rij dat we GT4 kunnen spelen maar er is nog altijd geen zekerheid over een releasedatum. Betrouwbare bronnen wisten ons te melden dat het te maken heeft met de online gameplay die Sony en Polyphony maar niet goed voor elkaar krijgen.
Het Sony Netwerk verschilt in Amerika en Japan zodanig met dat van Europa dat de angst bestaat dat we in Europa nog veel langer moeten wachten. De vraag is zelfs of het PlayStation Online Netwerk wel goed genoeg is om massaal alle games te hosten die nodig zijn om de miljoenen gamers die GT4 gaan kopen, tevreden te houden.
In ieder geval zag de game er dit jaar beter uit dan ooit. We zagen een aantal nieuwe tracks waaronder de Nurnburg Ring, een level in Hong Kong en een Italiaans level met de naam Amalfi.
Er was ook een nieuwe Foto mode en maar liefst 253 verschillende auto's. In een demonstratie van Kazunori Yamauchi zelf, kregen we te zien hoe elke auto nu ook een echte bestuurder krijgt die werkelijk schitterend geanimeerd is. Hij schakelt, kijkt met de bocht mee en stuurt soms rustig en soms heftig de auto door de bocht. We waren onder de indruk.
Het werd nog beter toen we vroegen naar de verschillende auto's in de game. Het blijkt dat er meer dan 500 bolides in het spel zitten waarvan een boel Amerikaanse klassiekers waar we hier op de PU redactie zo gek op zijn. Overigens is de oudste wagen in de game de eerste auto ooit gemaakt: een bak van Gustav Daimler uit 1886.



ENTHUSIA PROFESSIONAL RACING

BORIS

Er was eigenlijk geen enkele reden om nu heel enthousiast te worden van Enthusia. Toch zag de game er ook niet uit als een slechte titel. Op het grafische vlak kan de game meekomen met de hedendaagse subtop.
Een grote tegenvaller is het ontbreken van uitgebreide tuning opties. Elke zichzelf respecterende racegame beschikt dezer dagen over een uitgebreid licentiepakket van tuning onderdelen.
Konami denkt dat gamers niet zitten te wachten op dat soort details en gewoon willen racen.
De waarheid is echter dat het eerst wil kijken hoe er gereageerd wordt op deze racegame voordat ze er grote zakken met geld tegenaan gaan gooien.





WRC 4

JEROEN / ED



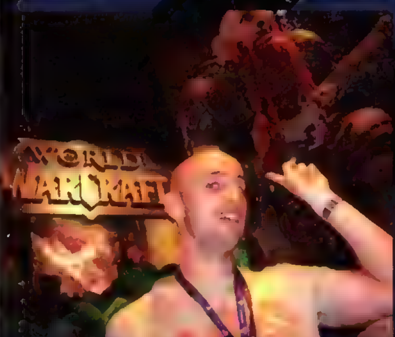


Colin is natuurlijk de ongekroonde koning als het gaat om rallygames, maar de WRC serie van Sony heeft altijd mijn (Jeroen-red.) voorkeur gehad. Waarom weet ik niet, maar het voelt net even wat completer aan.
Hoewel de serie van Codemasters zonder twijfel de betere is wat betreft besturing, speel ik toch iets liever WRC. Het is gewoon het authentieke WRC gevoel dat het spel neer weet te zetten en dat doet men in dit deel wederom.
Wat betreft de looks valt er niet echt een verbetering op te merken en ook qua controle over de wagens is het weer meer van hetzelfde. Wat me wel opviel was de snelheid van het spel. Want lag het nu aan mij of was dit deel een stukje langzamer? Misschien had ik ook niet eerst Burnout 3 moeten spelen.
Dat denk ik dan maar, Jeroen. Toch grappig, waar jij WRC aan de top zet boven Colin en je dit nieuwe deel als weinig schokkend beschouwt, heb ik (Ed-red) het omgekeerde. Ik zette Colin altijd aan de top en vond de nieuwe versie (Colin 5) op dit moment nog weinig verrassend.
WRC 4 daarentegen heeft juist mijn hart gestolen op de E3. Ik vond de twee stages die ik heb afgewerkt weergaloos en de wagens beter luisteren dan ooit. Ik kan niet wachten om met jou aan de slag te gaan met deze racer, en de strijd welke de beste rallygame is.... die vechten we daarna wel uit.



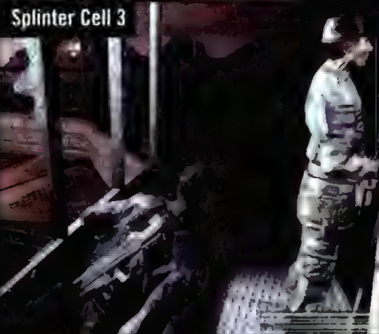
WAAR STAAT DE PC ANNO 2004?

PC

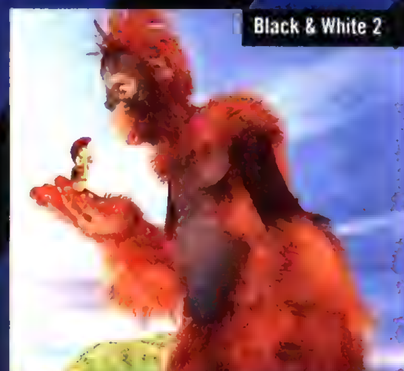



Half-Life 2


F.E.A.R.


Splinter Cell 3


Battlefield 2


Black & White 2


The Sims 2

Niet eerder waren er zo weinig PC games te zien op een E3 als dit jaar. PC games hebben duidelijk ingeleverd ten opzichte van de console titels. Het positieve is dan weer dat wát er op PC getoond werd, bijna allemaal de moeite waard was...

Het is al vaker aangekondigd; de PC zal het op den duur afleggen tegen de overload aan consolegames. Maar na deze E3, waar inderdaad opvallend minder PC games te zien waren dan de jaren daarvoor, moet ik concluderen dat het tegendeel waar is.
Wel wordt de PC steeds meer domein voor nog maar een beperkt aantal genres; shooters, strategy, sims en RPG, al dan niet online. Qua technische mogelijkheden is de PC nog altijd superieur aan de Xbox, PS2 en GameCube. Dat vertaalt zich vooral naar graphics, vergevorderde A.I. en aantal NPC's in het scherm. Op die drie gebieden is de PC nog altijd KING.

SHOOTER HEAVEN

Na het zien van kunststukjes als Half-Life 2, F.E.A.R. en Splinter Cell 3 is het duidelijk; met de huidige PC power en aanverwante grafische kaarten zijn ontwikkelaars in staat wederom een stap dichterbij fotorealistische gameplay te komen. De gezichtsuitdrukkingen van personages in de drie bovengenoemde games zijn overtuigender en emotioneler dan ooit tevoren. Hierdoor word je als speler nog meer opgezogen in de verhalen die deze games willen vertellen. Maar ook qua sfeer worden er door middel van vergevorderde realistische weer- en lichteffecten, reuzenstappen voorwaarts gezet.

> "QUA TECHNISCHE MOGELIJKHEDEN IS DE PC NOG ALTIJD SUPERIEUR AAN DE XBOX, PS2 EN GAMECUBE."

Ook Battlefield 2 legt de lat weer hoger, door in ongekend gedetailleerde omgevingen met honderd man tegelijk online de strijd aan te gaan. Dat is toch wel even anders dan de zestien man in Halo 2, met alle respect voor Bungie's aankomende shooter.
Ook de aanwezige en speelbare Ghost Recon 2, Stalker en Joint Operations, alsook de in het geniep in ontwikkeling zijnde SWAT 4, Unreal 3, Soldier Of Fortune III en Quake 4 maken dat de PC nog altijd de hemel op aarde blijft voor shooterfans.

GRAFISCHE KAARTEN WEDLOOP

De PC gamer betaalt voor dit alles wel een hoge prijs en dan vooral aan de firma's ATI en Nvidia want beide chipbakkers hadden tijdens deze E3 hun nieuwste grafische kaarten in de etalage en beide beweerden de toekomst van 3D graphics te ontketenen. Graag zou ik willen dat ontwikkelaars wat langer voortborduurden op bestaande technieken en grafische kaarten zodat we niet ieder half jaar voor veel geld aan de upgrade moeten. IJdele hoop vrees ik...

RTS & SIM

Ook strategen hebben weer genoeg om naar uit te kijken. Rome: Total War maakte zonder twijfel de meeste indruk. Een bewijsstuk van de rekenkracht van de PC door tienduizenden Romeinen en Barbaren op elkaar in te laten hakken op uitgestrekte hoogvlakten waarbij ieder individueel soldaatje zijn eigen ding doet. En anders zijn daar nog Lord Of The Rings: Battle For Middle-Earth, Black & White 2, Empire Earth II, Evil Genius en de nieuwe Warhammer.
Grote domper was het ontbreken van Cossacks 2 en ook een nieuwe Age Of Empires had van mij best wel aangekondigd mogen worden.
Qua simmen waren er weinig spectaculaire nieuwe aankondigingen al zullen Zoo Tycoon 2, The Sims 2, Pirates!, The Movies en Rollercoaster Tycoon 3 er bij de fans ongetwijfeld ingaan als de spreekwoordelijke zoete koek.

MMORPG

Gelukkig waren er dit jaar minder MMORPG's want in de jaren ervoor struikelde je echt over deze shit. Inmiddels hebben de verliezers hun wonden gelikt en zijn alleen de succesvolle uitgevers nog over.
Zo komt er een hele vette add-on voor Star Wars: Galaxies onder de naam Jump To Lightspeed waar je eindelijk in X-Wings en TIE-Fighters kunt hoppen voor intense, massale space battles.
World Of Warcraft (zie preview elders deze PU) is bijna af en trok terecht veel bezoekers.
Everquest 2 is nog steeds niet uit en staat nu op Q3 van dit jaar. Maar de meest populaire MMORPG ever kan het zich blijkbaar permitteren om op zich te laten wachten... ◄


Jump To Lightspeed

STALKER: SHADOW OF CHERNOBYL J.J.



We hebben inmiddels al heel wat gezegd en geschreven over Stalker, en dat komt omdat het Oekraïense product van GSC een beetje ons kindje is. Tijdens onze trip naar Kiev zijn we zo onder de indruk geraakt van de passie die de mannen daar voor hun game hebben, dat we er helemaal in geloven.

Ten eerste hebben de mannen zelf de ellende van Tjernobyl meegemaakt. Die frustratie kunnen ze dus letterlijk en figuurlijk mooi van zich af programmeren. Daarnaast zijn de mannen allemaal hoog opgeleid en hebben ze met hun talent, vindingrijkheid en bovenmatige hoeveelheid hersencellen voor allerhande grafische en A.I.-problemen prachtige oplossingen weten te vinden.
Duidelijk werd dat spanning een belangrijk onderdeel van de gameplay gaat worden met mutanten die voortdurend onderbuikgevoelens opwekken. Oftewel, je zult regelmatig een gevoel van walging bij je voelen opkomen.
En dat is precies wat GSC wil bereiken, want zij walgen zwaar van de hele gang van zaken in Tjernobyl. De ellende van de bevolking, de straling die er nog steeds is en de vele geheimen die de corrupte regering maar niet wil prijsgeven. Stalker is hun interpretatie en misschien wel de verwerking van het hele gebeuren. Kortom, geen game waar je straks lekker vrolijk van gaat worden.
Qua gameplay konden we een paar nieuwe zaken gewaar worden. Ten eerste zullen er veel voertuigen bestuurbaar zijn, en dat sturen lijkt redelijk goed te werken. Lijkt, want de game aanraken was helaas verboden (de planning is overigens dat ie herfst dit jaar af is).
Ook de physics en ragdoll functionaliteit waren prachtig aangewend. Mannetjes vielen bijvoorbeeld griezelig realistisch van de daken af.
Tenslotte zagen we dat andere stalkers je voortdurend lastig vallen. Zij hebben namelijk dezelfde opdracht als jij en proberen die eerder te volbrengen. Kortom, je moet niet alleen op de vijanden letten, maar ook nog eens zorgen dat je jouw missie op tijd af hebt. Nog meer stress dus.



DUNGEON SIEGE 2 J.J.

Het eerste deel van Dungeon Siege was geliefd vanwege de mooie 3D beelden en de toegankelijke gameplay; je hoefde geen RPG-freak te zijn om de game te kunnen masteren. Gewoon lekker hakken en spullen verzamelen met je teamgenoten.
Wat dat betreft was het een beetje schrikken bij deel 2. Grafisch was dit niet helemaal je van het. Misschien zijn we ietwat verwend geraakt door de eyecandy die de shooters op de E3 over ons heen kieperden maar de MMORPG Vanguard van Microsoft zag er toch echt veel beter uit. DS2 oogde zeker niet slecht, het had alleen een compleet andere feel dan deel 1. Het is ietwat meer cartoony geworden met veel over de top monsters en wel heel erg zware explosies en spells.
Gelukkig draait het allemaal om de gameplay en daarmee zit het wel snor. Developer Gas Powered Games wil de gameplay opnieuw lekker toegankelijk maken voor de gamers en dus is de interface nog wat simpeler gemaakt, kun je meer partymembers mee op pad nemen en besturen en zijn er veel meer vette spells en moves te maken. Ook zit je niet al te zeer vast aan je karakter (kiezen uit drie klassen); je kunt tijdens de game voortdurend van karakteristieken wisselen, al naar gelang de situatie die zich voordoet. Helemaal overtuigd van Dungeon Siege 2 zijn we nog niet.



SPLINTER CELL 3 JAN

Splinter Cell 3 overtrof alle verwachtingen. Op voorhand dachten we dat Ubisoft even snel de franchise aan het uitmelken was, maar toen we het speciale SC 3 theater binnenstapten, werd onze scepsis de mond gesnoerd.
Het team dat het originele Splinter Cell maakte, bleek erna meteen aan de slag te zijn gegaan met deeltje 3. Opvallend is vooral de verdere verharding van de gameplay. Sam sneed een aantal keren op botte wijze de kelen van nietsvermoedende vijanden door, hetgeen gepaard ging met angstaanjagend gerochel en van pijn doortrokken grimassen.
Jawel, je hebt deze keer dus voor het eerst een mes bij je, dat je ook kan gebruiken om door tenten en lappen te snijden. Je kunt zelfs vijanden die in een tent staan, van buiten ineens een mes in de rug planten, het tentzeil op de koop toe aan reepjes snijdend.
Een andere nieuwe move is het met veel geweld open beuken van een deur waardoor de achterliggende bewaker knock-out op de grond ploft. Ook kan Sam op zijn kop hangend aan een buis, een nietsvermoedende guard optillen en krrrggg zijn nek breken. Nice.
De veel meer dan opgepoetste graphics lieten voorts de allermooiste licht- en weerseffecten zien. Bijna fotorealistisch gewoon. Wauw!
En dan heb ik het nog niet eens gehad over online co-op waar je met twee spy's aan de gang kunt en elkaar kunt helpen door bijvoorbeeld een voetje te geven (supercoole move!) of via unieke gadgets elkaar – beide in verschillende delen van hetzelfde level – tips te geven via een headset.
Hopelijk haalt ie 2004 nog.



HALF-LIFE 2

JAN



Ondanks de grote teleurstelling dat Half-Life 2 voor het tweede jaar op rij niet speelbaar was, stal deze game toch voor mij de show. Gelukkig hoefden we niet in de rij te staan (en anderhalf uur te wachten) maar konden we via de VIP ingang netjes op de afgesproken tijd plaatsnemen in het Half-Life 2 theater. Om vervolgens weggeblazen te worden door de grafische, superieure kwaliteit en de inventieve gameplay. Dat HL 2 mooi wordt, weten we nu wel maar het is ook de gameplay die imponeerde. Zo zijn de physics echt top notch en dat levert met name door de anti-gravity gun allerlei leuke momenten op. Alles wat stuk kan en beweeglijk is, kun je inzetten om puzzels op te lossen of om vijanden mee te lijf te gaan.
Opvallend was ook het bijna nazistische tintje van het eerste level. Zo start het spel in een trein en komt Gordon aan op een perron van City 17; een soort Oost-Europese stad waar kleerkasten met maskers en gewapend met stokken mensen inchecken. Het doet bijna denken aan een soort concentratiekampen.
Passagiers nemen plaats in wachtruimten waar ze gehersenspoeld worden door sprekende billboards.
Gordon wordt meegenomen naar een aparte verhoorkamer waar een stoel met bloed eronder weinig goeds doet vermoeden.
Hier stopt de demo om weer verder te gaan met Gordon die als eens soort vrijheidsstrijder zij aan zij met andere mensen vecht en wanhopig een mechanische spiderbot probeert uit te schakelen.
Ook de raceonderdelen ogen hoopvol. Vooral in de haven (die opgedroogd lijkt) kun je helemaal loos gaan in een buggy, terwijl soldaten, alien bugs en een helikopter je het leven zuur maken.
Ik kan nog wel een uur verder orakelen, maar ik wil die game gewoon nu spelen! NU! Tot slot bezwoer Valve dat HL 2 deze zomer in de winkels ligt. Maak me gek!





LOTR: BATTLE FOR MIDDLE EARTH

JAN



De makers van Command & Conquer hebben werkelijk alles uit de kast gehaald om van Battle For Middle Earth net zo'n spektakel te maken als de drie LotR films.
De C&C: Generals engine is werkelijk helemaal uitgeperst en toont de game in al zijn glorie en details. Of je nu de Humans of de Orcs speelt, aan beide kanten gebeurt zoveel op je scherm...ongelofelijk.
Zelfs het trainen van nieuwe eenheden krijgt hierdoor iets extra's; zo is het al gewoon leuk om te zien hoe een trol getraind wordt in een soort mini-arena alvorens de unit klaar is om bij je legers van Sauron gevoegd te worden.
De makers gaan voor een massapubliek en hebben daarom de interface erg simpel gehouden. Dat leidt er in eerste instantie wel toe dat er van alles gebeurt in het scherm (er zijn veel meer units dan bij de gemiddelde C&C game) maar dat het net lijkt of de computer al een groot deel van de actie voor zijn rekening neemt. Verder vond ik de gevechten een tikkie onoverzichtelijk. Maar als dat de enige tol is die betaald moet worden om honderden Orcs in beeld te krijgen die met een dreigende stormram op de poorten van Minas Tirith beuken, enorme mammoeten te zien die door legers van voetsoldaten walsen, of een squadron van Riders of Rohan te aanschouwen die korte metten maken met gillende goblins, dan trek ik in oktober zonder aarzelen mijn portemonnee. ***(Allemachtig, Jan die z'n portemonee trekt! - Ed)***



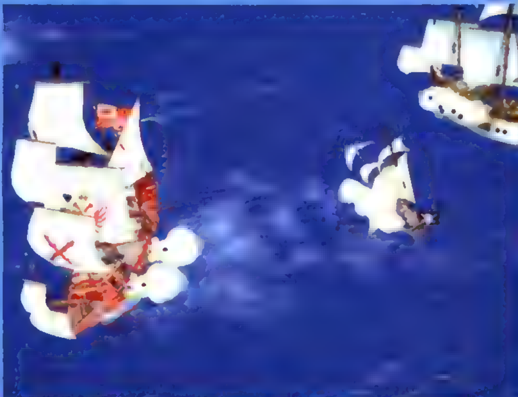
SPLINTER CELL 3 BORIS

Natuurlijk heeft Jan al verteld over de prachtige beelden die wij hebben gezien van Spinter Cell 3 en valt er voor mij weinig meer over te zeggen behalve dat ik het ook echt heel vet vond.
Maar ik wil toch nog even de nadruk leggen op de multiplayer kant van deze game. Tijdens de demonstratie van de multiplayer mogelijkheden (waarbij de ene speler de ander plotseling tegen een muur op hielp klimmen) luidde er in mijn hoofd een denkbeeldige gong. Het was de gong van verandering die alleen in mijn hoofd klinkt als er een nieuw genre geboren wordt of als een game een nieuwe grens heeft overschreden.
De demonstratie ging verder met een speler die een andere speler tijdens een multiplayer game aan een touw liet zakken. Via zijn Voice Communication liet de speler aan het touw zijn collega weten of hij verder moest of juist een beetje hoger getrokken moest worden. In een ander level was het ook de bedoeling om naar links en naar rechts aan het touw te navigeren zodat bewakers je niet zagen.
Voor ons is dit een nieuwe dimensie die is toegevoegd aan het hele multiplayer spionage concept. Grote klasse van Ubisoft!



SID MEIER'S PIRATES! BORIS

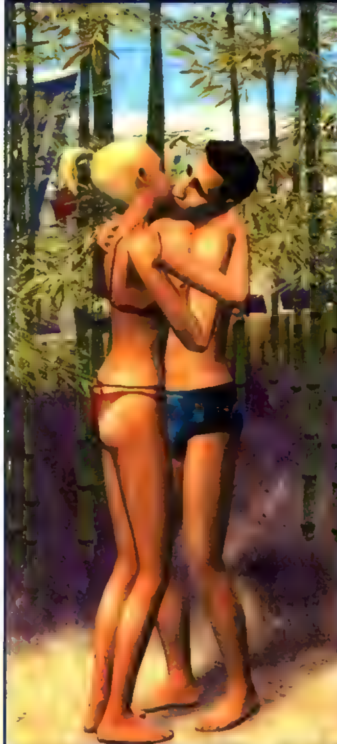
Omdat Atari zelf geen booth had op de E3, waren de meeste Atari games verspreid te zien op verschillende andere stands. Xbox games bij Xbox, PS2 games bij Sony en de PC games bij ATI.
Wel een beetje vreemd om zo'n ijzersterke game als Sid Meier's Pirates! terug te zien op een afgelegen PC-tje in een onopvallende booth waar niemand echt oog had voor dit briljante spel. Het is lang geleden dat er echt een noemenswaardige piratengame op de markt verscheen en het is duidelijk dat deze Pirates! daar verandering in gaat brengen.
Dankzij de vele minigames en de geweldige real time gevechten met piratenschepen, laat Sid Meier ook op deze E3 zien dat alles wat hij aanraakt nog altijd verandert in goud.





THE SIMS 2 BORIS





Het grootste nieuws met betrekking tot The Sims 2 deze E3 was misschien wel het gegeven dat de game eindelijk een release date heeft gekregen. Volgens E.A. ligt de game 17 September in de winkels en dat is goed nieuws voor alle Sims fans.
We hebben de game natuurlijk al een aantal keer gezien en ditmaal werden onze eerste indrukken opnieuw bevestigd. Alles is beter aan The Sims 2: de animaties zijn mooier, de kunstmatige intelligentie is beter en als het goed is, is het spel ook nog eens een stuk leuker om te spelen.
Wij zijn er in ieder geval klaar voor en als we de hype mogen geloven zijn wij niet de enigen. Het schijnt namelijk dat de hele wereld op deze game zit te wachten.



BATTLEFIELD 2 JAN



Battlefield 2 is nog meer dan een jaar van ons verwijderd maar de presentatie achter gesloten deuren wist al een diepe indruk achter te laten.
DICE gaat voor meer realisme (looks) zonder de laagdrempeligheid van de gameplay op te offeren. Daarbij is de interface flink op de schop gegaan waardoor bijvoorbeeld het geven van commando's veel makkelijker is geworden. Ook zie je via kleine pijltjes in het scherm altijd waar je maten zich bevinden.
De setting is de nabije toekomst; oorlog die morgen kan uitbreken en die we vervolgens live volgen via CNN. Daarbij treden vier strijdende partijen op, te weten Amerika, Rusland, China en een Midden-Oosten coalitie.
De verschillende klassen worden nog specifieker waarbij je de unieke wapens van iedere klasse dus daadwerkelijk op de betreffende soldaten ziet. Soldaten die je voor het eerst helemaal, als ware het The Sims of een RPG, kunt customizen voor nog meer persoonlijkheid.
Je kunt ook je eigen logo en vlag ontwerpen en die laten terugkomen in je uniformen en zelfs op tanks. Daarnaast zul je met graffiti boodschappen kunnen achterlaten op muren en gebouwen. Dit zal BF clans als muziek in de oren klinken.
De maps worden veel groter dan in BF1 en in totaal zul je met honderd man tegelijk kunnen gamen... Sapperdeflap!

ZOO TYCOON 2 JAN



De Battlefield franchise mag dan heel stoer zijn en door het PC kamp binnen PU en Gamekings (Boris, Jan, Ruben) op handen worden gedragen, als je weet dat Microsoft's Zoo Tycoon meer dan vier miljoen exemplaren heeft verkocht (en dus het succes van Battlefield met gemak overstijgt), val je wel even stil.
Zoo Tycoon heeft dan ook alles wat de fans willen en deze keer in 3D. Apen, leeuwen, panters en olifanten dartelen in de door jou, vakkundig neergezette, leefgebieden rond en met een druk op de muis verander je een savanne in een jungle, en een berg in een waterpoel. Je kunt stront scheppen, nijlpaarden wassen, tijgers onder hun kinnetje aaien en olifanten laten aquarellen met hun slurf. Wat meer kan een Zoo Tycooner zich wensen? Eind dit jaar komt de aap uit de mouw.



BROTHERS IN ARMS BORIS



De hoeveelheid WWII shooters begint obscene vormen aan te nemen en net op het moment dat ik er kotsmisselijk van begon te worden, maakte ik kennis met Brothers in Arms, een nieuwe tactical WWII game van het beroemde Gearbox Software.
Brothers in Arms is een game waarbij tactiek net zo belangrijk is als in een echte oorlog. Het is een third-person tactical shooter waarbij je de mogelijkheid hebt om je first-person te verplaatsen in een van je teamleden.
Wij kregen een shootout te zien bij een Franse boerderij een paar dagen na de landing van de geallieerden in Normandië. De game is zo realistisch dat niet alleen het Franse stadje echt bestaat, ook de boerderij staat er nog steeds en zelfs het gevecht heeft echt plaatsgevonden. Volgens de makers is de game zo gedetailleerd dat je na het spelen van Brothers in Arms naar Noord-Frankrijk kunt verhuizen om daar gids te zijn voor toeristen die willen weten wat er in de oorlog allemaal gebeurd is.
Indrukwekkende shit maar wij waren nog meer onder de indruk van de A.I. in de game. De computertegenstander hanteert namelijk echte tactieken. Zo was het in die tijd gebruikelijk om met een fire team en een assault team te werken. Het fire team hield, vaak met zware automatische wapens, de vijand onder vuur waardoor deze geen nieuwe posities kon innemen. Met het assault team werd de vijand dan in de flank aangevallen.
Generaal Patton omschreef deze tactiek als "Grab 'em by the nose and kick 'em in the arse".
De game komt tegen het einde van het jaar uit voor de PC en de consoles en wij kunnen niet wachten om het te spelen.



F.E.A.R.

JAN

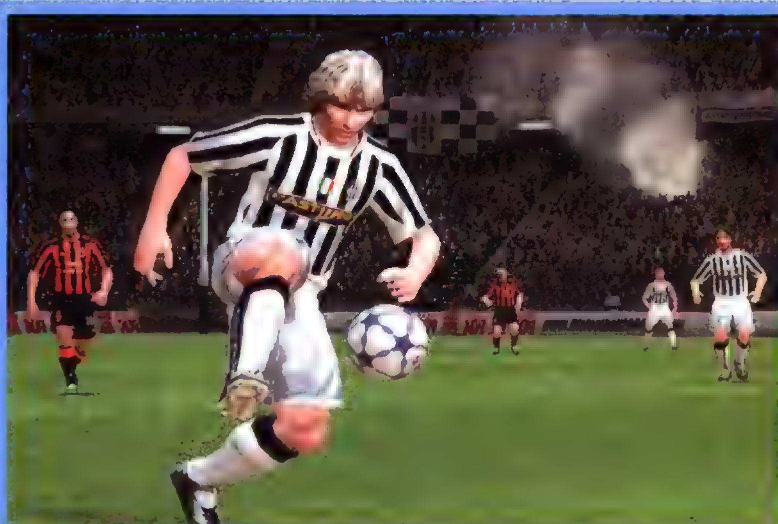




Zijn er nog wel behind closed doors of is dat een fabeltje uit vervlogen E3 tijden? Niet dus, want ergens op de tweede verdieping in een peeskamertje waar met moeite zes stoeltjes in konden, zag ik - met op mijn schoot de Vivendi medewerker van Nederland - de nieuwe shooter van Monolith: F.E.A.R. En angstinboezemend was ie zeker.

De makers van NOLF 2 gooien het met deze FPS over een hele andere boeg. De sfeer laat zich het best beschrijven als The X-Files meets The Ring alleen dan met een realistische, paramilitaire insteek.
Jij bent onderdeel van een supereenheid genaamd F.E.A.R. (First Encounter Assault & Reconnaissance) die alleen opgeroepen wordt als er echt iets vreselijk mis is en de SWAT Teams er ook niet meer uitkomen. Natuurlijk staat F.E.A.R. ook voor de zwetende handpalmen en de kloppende keel die je als gamer ervaart want de game is fucking scary.
Tijdens de demo moest je het opnemen tegen een zwaarbewapende groep terroristen (een getraind minileger) in een donkere wolkenkrabber, midden in de nacht. Schietgevechten zijn bizar intens, omdat alles kapot kan (ruiten, bureaus, lampen, pilaren); het puin en de kogelhulzen vliegen je om de oren. Daarbij kun je ook springen en jumpkicks uitvoeren, beetje Breakdown alleen veel beter.
Echter, al snel stuit je op uit elkaar gereten lichamen van SWAT's, dobberend in plassen van bloed. En nee, dat is nu eens niet het werk van demonen of zombies maar van een soort geestverschijning van een meisje met lang donker haar... brrrrrr.
Tot slot wil ik met klem melden dat de graphics van F.E.A.R. echt niet onder doen voor DOOM 3 en Half-Life 2. Sterker, ik denk dat F.E.A.R. id's DOOM 3 grafisch zonder problemen voorbij streeft. Bizar gewoon.





FIFA 2005

J.J.

Een paar dingen zijn zeker aan de E3: er lopen babes rond, je krijgt pijn aan je voeten, 80% van de mannelijke journalisten stinkt naar zweet en er is een nieuwe FIFA. Ook dit jaar kunnen we de blijde boodschap verkondigen. FIFA 2005 is in ontwikkeling en het wordt beter dan het deel ervoor, althans dat zegt EA. Toch zou dat best eens waar kunnen blijken te zijn.
FIFA 2004 was gewoon niet goed, vooral de off the ball controle was onbruikbaar en de snelheid van passing en beweging veel te traag. In de EK-versie waren deze manco's echter al lichtjes aangepakt en in deel 2005 wordt er zichtbaar verder geschaafd.
Ons vermoeden bleek op waarheid te berusten. FIFA 2004 was bij uitkomen eigenlijk nog niet helemaal af. Maar EA vindt het 't allerbelangrijkst dat de game op de afgesproken tijd in de winkels ligt dus ging de game de schappen op. Het verkoopsucces heeft deze handeling niet afgestraft. Dat doen alleen wij. Maar ja, wie zijn wij?
Anyway, 2005 moet eigenlijk gaan worden wat 2004 had moeten zijn. Eindelijk een footie waar zowel pers als gamer om kan juichen.
Het half uurtje gamen leverde weinig ander nieuws op. Meer vette moves, meer aanvallende mogelijkheden, nog betere graphics, en daar hield het wel mee op.
De off the ball control zit er helaas nog in maar of het verbeterd is, konden we niet uit de demo opmaken.
Wel goed nieuws is het feit dat de Xbox, PC en PS2-versie online gaan.







MACHTSVERTOON VAN MICROSOFT XBOX

Je kunt twee kanten op met het machtsvertoon dat Microsoft op deze E3 vertoonde; of je vindt het heerlijk, stoer en gedurfd of je beschouwt 't als een zielige vertoning juist voortkomend uit een gevoel van onmacht.

Microsoft gebruikte haar eigen persevent om eens vol de aanval in te zetten op Sony. En niet subtiel middels wat cijfertjes, maar gewoon recht into your face met een filmpje waarin Sony-bazen Ken Kuturagi en gezelschap compleet voor paal werden gezet. Het kwam er op neer dat Sony niks begreep van online gameplay, alleen maar aan geld dacht en zich niets van de wensen van gamers aantrok.
Microsoft was natuurlijk het engeltje dat dit alles wel goed deed en de hele dag met gamers praatte. Als afsluiter verzuchtte 'Kuturagi' dat hij maar weer lekker een potje Halo ging spelen.

ERECODE

Met deze manier van handelen ging Microsoft recht in tegen de Japanse erecode (lees Sony en Nintendo) dat je concurrenten niet rechtstreeks aanvalt. Je mag best via cijfers tonen dat je beter bent maar kwetsende grappen maken over de ander, dat doe je niet.

"MISSCHIEN ZAGEN WE WAT WEINIG VERRASSINGEN STAAN, MAAR HET AANBOD WAS WEL STERK."

De Japanners zullen dan ook geschokt zijn geweest maar wij, die met name vanuit de sport gewend zijn dat de Yankees te pas en te onpas roepen dat ze de beste zijn, moesten er eerlijk gezegd erg om lachen.
In ieder geval was de persconferentie van Microsoft niet saai, terwijl de satéprikkers bij Sony en Nintendo toch echt af en toe tussen de oogleden moesten. Daarnaast werd duidelijk dat Bill's squad zich nog niet neerlegt bij de schijnbaar onaantastbare nummer 1 positie van Sony. De slogan 'lukt het niet met de Xbox, dan doen we het wel met de Xbox 2', liet zien dat ze de messen hebben geslepen in Redmond.

XBOX LIVE

Opvallend was dat Microsoft in haar persconferentie vooral sprak over Xbox Live en minder over singleplay games. En eigenlijk is dat ook wel een beetje logisch; met Xbox Live bezit Microsoft toch een beetje een marktleidend product. Waar ze bijvoorbeeld veel minder games en hardware verkopen dan Sony, daar kunnen ze met hun Xbox Live community wedijveren met het aantal verkochte netwerkadaptors van de PS2. Sterker, we hebben het vermoeden dat er meer mensen Xbox Live spelen dan PS2 online.
Het feit dat EA nu eindelijk haar games ook met Xbox Live functionaliteit gaat verkopen, toont aan dat, al zal Microsoft ongetwijfeld de portemonnee hebben getrokken, ook EA niet meer om Xbox Live heen kan. De online functie is een doorslaand succes en wordt momenteel verder uitgebouwd, bijvoorbeeld met betere chatmogelijkheden.

DE STAND

De afgelopen twee jaar moest Microsoft duidelijk haar draai nog vinden op de E3. De stands waren te klein en te chaotisch van opzet. En hoewel Sony en Nintendo (wereldstand) nog steeds een voorsprong hebben op Microsoft, was het dit jaar veel beter toeven op de Xbox stand. Veel ruimte tussen de games, lekker licht, aan de zijkanten fraaie zitjes met privé TV's voor de genodigden en niet te veel noise.
De line-up is met afstand de sterkste tot nu toe. Misschien zagen we wat weinig verrassingen staan, maar het aanbod was wel sterk. Want wat kan er mis gaan met titels als Halo 2, Fable, Sudeki, Jade Empire, Forza Motorsports, Battlefield, Unreal Championship 2, Doom 3, Prince of Persia 2, Splinter Cell 3 en Dead or Alive Ultimate? En dan hebben we nog games als Far Cry Instincts, Half-Life 2 en de nieuwe Perfect Dark, die wel in ontwikkeling zijn maar niet op de E3 vertoond werden. We zijn dus zeer positief over Xbox 2004/2005.
Een kanttekening willen we echter nog maken. De cijfers gaven aan dat Xbox in de VS en Europa een zeer goede plek heeft verworven onder de gamers, maar dat het in Japan nog maar niet wil lukken. En eerlijk gezegd zien we niet in waarom dat dit jaar wel het geval zou zijn; het zijn immers over het algemeen Westers getinte games die de line-up bevolken. Op dit vlak heeft Microsoft duidelijk nog een groot probleem.

XBOX 2

Over de Xbox 2 valt eigenlijk nog geen hol te zeggen. Het enige dat Microsoft erover losliet was dat er hard gewerkt wordt aan de console, dat het gaat roeleren en dat ze met het apparaat de dominantie van Sony verder zullen aantasten.
Wel waren er beelden van XNA, maar dat is meer een soort tool die developers straks kunnen gebruiken om games te maken, en daarover hebben we vorige maand al uitgebreid bericht.

BATTLEFIELD: MODERN COMBAT J.J.



EA en Microsoft zijn wat online gameplay betreft nu dikke vriendjes, hetgeen meteen al resulteert in een trits EA games die Xbox live ondersteunen. De hele EA Sports reeks, waaronder FIFA 2005, gaat online maar ook Burnout 3, NFS: Underground 2, GoldenEye: Rogue Agent en de nieuwe Timesplitters kennen ondersteuning van Xbox Live.
Ook het langverwachte Battlefield komt eindelijk naar de Xbox als Battlefield: Modern Combat en natuurlijk kun je elkaar online afknallen in een moderne oorlogsetting (nabije toekomst) waar, net als bij de PC, vier partijen elkaar naar het leven staan: Rusland, US, China en een Midden-Oosten coalitie.
De gameplay is een stuk lichtvoetiger, kent een subtiele auto-aiming en de voertuigen besturen makkelijker dan op de PC.
EA wil met 24 man online gaan maar dan moeten ze nog flink aan de bak want de framerate kakte af en toe flink in. Modern Combat komt overigens ook uit voor de PS2.

UNREAL CHAMPIONSHIP 2 THE LIANDRI CONFLICT

J.J.

We herhalen het nog één keer; Unreal Championship 2 is geen poort van UT 2004 voor de PC maar een geheel op zichzelf staand spel. Oké, je zult wat karakters herkennen, misschien wat delen van levels en wat wapens, maar er verschilt te veel om ze echt met elkaar te kunnen vergelijken. De insteek is wel hetzelfde: offline (met bots) of online run & gun gameplay. Epic heeft compleet nieuwe levels en hele vette nieuw wapens gebouwd. Verder moet je de wapens nu van te voren uitkiezen zodat je geheel verschillende speelstijlen krijgt. Daarnaast is er een optionele third-person view toegevoegd, heeft Epic de actie echt op de console toegespitst en zeer belangrijk, ook nog eens een geheel nieuw onderdeel aan de gameplay toegevoegd: de melee-combat.
Je hoeft nu niet langer alles met wapens op te lossen, het kan ook face-to-face van dichtbij met de knuisten of een mals slagwapen. En denk nu niet dat je met wapperende handjes kansloos bent tegen een rocketlauncher want dat is niet zo. Ja, op afstand, maar het is natuurlijk zaak dichtbij de vijand te sneaken om hem of haar vervolgens met een enorme beuk onderuit te maaien. Bovendien kun je, als je tenminste wat skillz in je flikker hebt, kogels wegmeppen of nog beter, terugmeppen naar de vijand.
Kortom, UCLC gaat deze zomer overheerlijke gameplay opleveren, ideaal voor een avondje ongecompliceerd knallen.



DEAD OR ALIVE ULTIMATE SKATE

In een eerdere PU lichtten we al een tipje van de sluier omtrent deze beat'em up. Het is in ieder geval een heel mooi pakketje dat we deze herfst gaan krijgen. De originele DOA van de Saturn en PSone samen met een totaal vernieuwde DOA 2, waarin nieuwe levels, nieuwe kleding, compleet opnieuw opgebouwde character-modellen én een plot waarin een aantal dingen een beetje opgehelderd worden (zoals tot nu toe nog vage relaties tussen bepaalde characters). En dat alles ondersteund door Xbox Live!
Zoals het er nu helaas naar uitziet, zal het waarschijnlijk niet mogelijk zijn om tegen iemand aan de andere kant van de wereld te spelen. Tomonobu Itagaki, het hoofd van Team Ninja, wist hierover namelijk te melden dat deze optie een lastige zou worden, daar de kans groot is dat er door de verschillende TV-frequenties weleens lag zou kunnen optreden. En als er iets is dat je niet kunt gebruiken in een beat'em up, dan is het wel vertraging in je handelingen.
Wel, Itagaki-san, wij nemen dit probleem voor lief, zolang we deze herfst maar wel een paar Duitsers online goed op hun bek kunnen slaan!



SPLINTER CELL 3 J.J.

Je hebt Splinter Cell 3 al op de PC kunnen checken maar de game komt ook uit op de Xbox, ook al is dit nog niet officieel bevestigd. De lachende Microsoft medewerkers die tijdens de E3 voortdurend bij de Ubisoft booth rondhingen, vertelden ons genoeg...

THE CHRONICLES OF RIDDICK ESCAPE FROM BUTCHER BAY

Ja, dat krijg je ervan met al die neppe games met filmsterren in de hoofdrol. Dan denk je; een game met Vin Diesel, dat zal wel een slappe invuloefening worden.
Maar niks is minder waar. Deze first-person shooter met de kale spierbundel sleepte zowaar een nominatie voor beste game van de show weg. En dat had alles te maken met de heerlijke graphics en de wel hele brute actie.
Iedereen die Vin Diesel kent, weet waar we dan naar toegaan. Inderdaad, kiezelhard geweld. Vin sloopt echt elke vijand in dit spel, vaak op manieren dat je er zelf een pijnlijke grimas van op je gezicht krijgt.
Hoewel veel actie in first-person op het scherm te zien is, zul je het gezicht van Vin genoeg te zien krijgen, bijvoorbeeld middels korte filmpjes of cutscenes na een geslaagde actie (denk aan Jet Li: Rise to Honour). Deze zomer wordt ie uitgebracht.





STARCRAFT GHOST JAN



Wordt Starcraft Ghost Blizzard's nieuwe meesterwerkje? Als het aan Gamekings king Rogier en Blizzard discipel Jan ligt wel. Blizzard heeft in een jaar tijd bergen werk verzet en de game oogt, voelt en speelt als een tiet. Of als twee tieten want ook heldin Nova ziet er retenstrak uit in haar latexpakje met haar coole moves.
Nieuw is de mogelijkheid om op ieder gewenst moment te mediteren. Dan ben je kwetsbaar maar zo laad je je psi-powers op die je nodig hebt om jezelf bijvoorbeeld te cloaken met de omgeving of om psi-sight in te schakelen.
De Starcraft vibe druipt van deze action-adventure game en de graphics zijn weer herkenbaar Blizzardiaans. Wat voorts erg tof is, is dat de makers veel standaard gameplay elementen van een extra laagje voorzien. Zo is het oproepen van een Nuke via een satelliet uit de ruimte, verpakt in een minigame waarbij je snel en accuraat vier vizieren over elkaar moet plakken. Ook een bepaalde finishing move – klim bij een guard in zijn nek en wurg hem met je dijen ! – vraagt om het ritmisch intoetsen van een knoppencombo en ritme; wederom een soort minigame. Toppie, toppie!

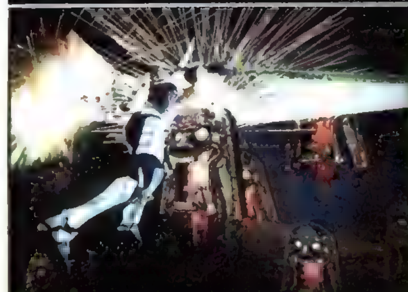
FORZA MOTORSPORTS J.J.

De enige verrassende aankondiging die Microsoft dit jaar op de E3 deed, was de vertoning van de eerste beelden van Forza Motorsports. De reden dat het maar bij een enkele verrassing bleef (ook andere uitgevers hadden weinig echte scoops op de E3) ligt bij onze vrienden van het internet.
Gamesites zijn momenteel dermate fanatiek en bedreven in het met spyware afzoeken van het net, dat uitgevers niet meer in staat zijn om games lang geheim te houden. Ergens valt altijd wel weer een mailtje op te pikken.
Of Forza Motorsport nu wel of niet een vervolg op Project Gotham 2 wordt, was niet echt duidelijk voor ons. Maakt eigenlijk ook geen hol uit want met deze game probeert Microsoft Game Studios de lat net weer even hoger te leggen in het racegenre, en een dergelijke ambitieuze opstelling zien we graag.
Met FM wil Microsoft een racer vervaardigen met een diepgang die nog niet eerder vertoond is. De game gaat zoveel (technische) tune-mogelijkheden krijgen dat elke wagen die straks via XSN (een website die je in staat stelt toernooitjes op te zetten) online gaat, volstrekt uniek zal zijn. En dus wint daar de coureur met de combinatie van de beste skillz en de beste set up, net zoals dat bijvoorbeeld in de Formule 1 het geval is.
Omdat we slechts een paar rondjes konden rijden met de game (er stonden lange rijen voor de pods) kunnen we onmogelijk zeggen of Microsoft in deze opzet is geslaagd. Je kreeg gewoon een wagen en een track voor de kiezen en mocht drie ronden lang proberen de snelste tijd neer te zetten, zonder sleutelen dus.
Wel was duidelijk dat FM er heel goed uitzag (niet absurd veel beter dan PG2), pittiger (lees lastiger) te besturen was dan PG2 en dat het stukken realistischer aanvoelde. Beetje te veel gas en de banden gingen spinnen en bij verkeerd insturen van de bocht was er gelijk overstuur of onderstuur. Predikaatje veelbelovend dus.



XBOX

OTOGI 2 SKATE



Het handjevol gamers dat het eerste deel gespeeld heeft, zal reikhalzend uitkijken naar het vervolg op dit Japanse slash-festijn.
Otogi 2 ziet er minstens zo mooi uit als z'n voorganger met wederom over-the-top effects en prachtig vormgegeven oud-Japanse settings en kent nu maarliefst zes speelbare characters (in het eerste deel was dat alleen Raikoh).
Battles vinden zowel op de grond als in de lucht plaats en ditmaal kunnen wederom zo'n beetje alle omgevingen aan gort worden gehakt. Altijd fijn. De gameplay doet een beetje denken aan die van Ninja Gaiden, al kan deze game daar natuurlijk niet aan tippen.
Wat wel in het voordeel van Otogi spreekt, is dat het camerawerk op het eerste gezicht een stuk soepeler verloopt en de view een stuk makkelijker te manipuleren is. Daar staat wel tegenover dat de special effects soms zo ongelooflijk spectaculair zijn, dat je door de bomen het bos niet meer ziet en je character even uit het oog verliest. Iets te veel van 't goede dus.
Dat neemt niet weg dat Otogi 2 de liefhebbers van het eerste deel ongetwijfeld weer zal pleasen en er wellicht nog een handjevol nieuwe fans bij zal kunnen krijgen.

JADE EMPIRE SKATE

Je wilt een antwoord op de vraag waarom ontwikkelaar BioWare na het succes van Star Wars: KotOR niet meteen aan de slag ging met een vervolg? Jade Empire, mensen. En thank god dat ze deze keuze gemaakt hebben.
Deze RPG, waarin martial arts centraal staan, heeft qua gameplay weliswaar aardig wat weg van die andere BioWare titel maar het universum waarin de game zich afspeelt is compleet anders en de gameplay is veel meer gericht op pure actie waarin zowel menselijke als demonische tegenstanders op bloederige wijze verslagen dienen te worden.



Deze twee games met elkaar vergelijken is dan ook een no-go. Jade Empire straalt een typische kung-fu film sfeertje uit, niet alleen door de vechtstijlen die je in de game terugvindt maar ook door de karakteristieke oosterse verhaallijn. Je bent een kung-fu expert die zijn roots tracht te achterhalen en naarmate de tocht door China vordert, komen je echte skills (zowel fysieke als magische) bovendrijven.
Laten we hopen dat deze game, die als het goed is rond de lente van 2005 uitkomt, het hoge niveau van KotOR op z'n minst zal weten te benaderen. In dat geval hebben we er een top RPG bij.

DOOM 3 JAN

DOOM 3 was speelbaar maar niet op de PC. En hoewel ie er op de Xbox angstaanjagend goed uitzag, speel ik hem toch liever op het oerplatform.
Afgezien daarvan klinkt en oogt DOOM 3 zoals het bedoeld is; namelijk om je voortdurend de kolere te laten schrikken.
Daarin slaagt de game dankzij fraaie lichteffecten, diepdonkere schaduwen (die zaklamp heb je niet voor niks!) en hartkloppingen veroorzakende geluiden van zuchtende demonen en kruipende creeps.
Je hoort ze wel maar je ziet ze niet…jijks!
De pace van de game is bewust laag om de spanning op te bouwen (en om rekenkracht te sparen) en ook dat werkte goed.
Toch lijkt de DOOM 3 gameplay erg basic in vergelijking met games als Stalker, Half-Life 2 en Far Cry… maar dat het een zenuwslopend gamepie wordt, staat vast!







FABLE JAN

Fable wordt al tijden geplaagd door het uitstelvirus; iets dat eigenlijk bij alle spellen van Peter Molyneux het geval is. Maar op de E3 werd de open-ended RPG gelukkig weer een beetje in ere hersteld doordat de game eindelijk speelbaar was.
Microsoft pakte flink uit door meer dan tien demopods met Fable op de beurs te hebben en op iedere demopod kon je met een totaal ander ontwikkeld karakter spelen.
De Good of Evil manier van spelen wordt inderdaad zichtbaar als je gemeen speelt, mensen beledigt en onschuldige dorpelingen aanvalt. Dat resulteert onder andere in uitslag op je huid en het langzaam ontstaan van duivelse hoorntjes op je voorhoofd. Overigens stellen beide speelstijlen (goed/slecht) je in staat om je queesten succesvol te volbrengen.
De controles zijn heerlijk intuïtief via opvallende iconen. Met het D-Pad communiceer je (boeren, middelvinger opsteken, schelden, charmeren) en met de gekleurde actieknoppen kies je spreuken en combatmoves.
De gevechten speelden flitsend met veel spreuken en actie-effecten, maar het was vooral de sprookjesachtige sfeer die ervoor zorgde dat ik nu definitief mijn hart heb verloren aan Fable.



HALO 2 MULTIPLAYER

J.J.

Misschien wel een van de hoogtepunten van deze E3 was de half uur durende multiplay-test van Halo 2. Eén level was speelbaar, en wel een 'capture the flag'-variant in een setting vlak aan het strand, van waaruit marines een aanval op een vijandelijke burcht moesten uitvoeren.

Twee dingen vielen op. Ten eerste dat de graphics goed waren (maar zeker niet buiten proportioneel) en dat het leveldesign en de vele strategische mogelijkheden zeker een vette multiplayer gaan opleveren. Bungie heeft duidelijk gekozen voor de gameplay en niet voor de eye-candy en dat is in onze optiek een goede zaak.

Alhoewel de sessie aan de korte kant was en de deelnemers vooral gingen voor eigen glorie, lijkt het erop dat goede teamplay een vereiste gaat worden om potjes winnend af te sluiten. Elke keer als ik alleen het fort binnenviel of de boel verdedigde, was ik in no time een lijk.

Natuurlijk is een half uur erg kort om een afgewogen oordeel over deze mode te geven, echter, je kunt vanwege de nu al uitstekende balans in de gameplay, al wel zien dat dit te zijner tijd een zeer populaire Xbox Live game zal gaan worden.





STAR WARS: REPUBLIC COMMANDO

SKATE

Er werden op de E3 aardig wat squad-based shooters vertoond maar eentje die er toch wel bovenuit stak, was SW: Republic Commando. LucasArts slaat hiermee vrij onverwachts een zijweg in want de afgelopen jaren werden we vooral getrakteerd op games waarin slechts één Star Wars character de hoofdrol speelde.

RC speelt zich af tijdens de Clone Wars (het spektakelstuk aan het eind van de film SW II: Attack Of The Clones) en neemt ons mee naar het begin van het nog uit te komen deel SW: Episode III. Met de Republic Commando, een vierkoppig elite team, dien je je al schietend en granaten werpend een weg te banen door bepaalde delen van het Star Wars-universum. De controls doen denken aan die van Halo, terwijl het geven van bevelen veel wegheeft van Rainbow Six 3. Op het eerste gezicht een goede zaak, want op complexe controls en tactieken zit niemand te wachten.

Tel daarbij op dat RC gebruik maakt van een verbeterde Unreal 2003 engine en naast de singleplayer ook off- en online multiplayer (tot 16 spelers) via Xbox Live zal bieden, en we mogen stiekem concluderen dat we waarschijnlijk deze herfst nog een action-packed first-person shooter voor onze kiezen gaan krijgen.



HALO 2 MULTIPLAYER

JAN

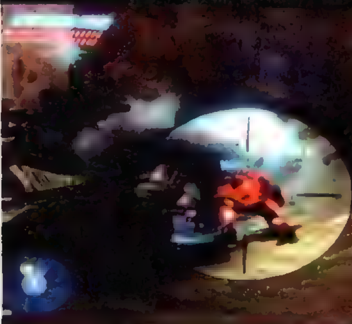
Had J.J. een half uur, ik (Jan) mocht een heel uur met de Halo 2 multiplayer aan de slag (verschil moet er zijn). Wat J.J. vergat te zeggen is dat voertuigen zoals de Warthog en de Ghost op verschillende plaatsten kapot geschoten kunnen worden, alvorens ze ontploffen waarna ze ook nog een secundaire ontploffing kennen.

Ook de physics van de voertuigen is indrukwekkend. Zo rollen banden van de Warthog nog even door na een explosie of schiet je ze lek zodat verder rijden onmogelijk wordt.

Erg stoer is het om op de vleugel van een felpaarse Ghost te springen, de bestuurder achter het stuur vandaan te slaan en zelf met het flitsende voertuigje er vandoor te gaan.

Iedere multiplayer map herbergt bovendien geheimen zoals verborgen doorgangen of speciale wapens.

Een ding staat vast: multiplayer van Halo 2 is gonna rule.





STAR WARS: KOTOR II

Ook KotOR II was speelbaar op de E3, maar natuurlijk hadden we die game al een maand geleden gechecked bij Obsidian Entertainment in huis. Check de preview elders in dit blad voor de meest recente ins & outs.



Alle games van deskundig commentaar worden voorzien.

De 'snoep verstandig, eet een appel game' van het Ministerie van Volksgezondheid opvallend hoog scoort.

Jeroen probeert z'n naam in de Nintendo DS te krassen.

Skate weer de nodige lauigheid tentoonspreidt.

Alle games worden gespeeld door ... uuuh.... deskundigen.

De dames zich van hun beste kanten laten zien.

Gezeligheid geen tijd kent.

En Ruben geen idee heeft waar de rekening van Whorehouse Black Anny vandaan komt....

DE PU DVD III IS KLAAR!

DIK TWEE UUR GAMES, MADNESS EN LAUIGHEID

Het kostte ons een auto-ongelukje, kotsen in de taxi, een zonnesteek, drie ziektegevallen, een verloren portemonnee, immense vermoeidheid, oorproblemen en veel gezeik met standhouders die niet wilden dat we filmden... maar het is toch weer gelukt. Alle games die er toe deden op de grootste gamesbeurs ter wereld, staan weer op een glimmend schijfje!

Je hebt ongetwijfeld de aankondiging al in de vorige PU gelezen; ook dit jaar trok onze crew weer massaal naar Los Angeles om daar verslag te doen van de Electronic Entertainment Expo. Ons wachtte een monsterklus met zeven pre-E3 persconferenties, zes party's, twee nieuwe stukken hardware en honderden hagelnieuwe games.
Verdeeld in vier camerateams (Team Alpha, Team Delta, Team Pappa Zulu en Team Foxtrot) gingen we op pad en brachten alles op en rond de beurs visueel in kaart.
Het resultaat mag er zijn en dat had niet eens zoveel te maken met ons meer dan briljante camerawerk. De E3 van 2004 was gewoon een van de beste die we ooit hebben meegemaakt. Het bewijs tonen we je op deze ruim twee uur durende DVD.

GAMES, GAMES, GAMES.....

Hoe is het mogelijk. We hebben dit jaar geen meuk hoeven opnemen. Alle games die je op deze DVD te zien krijgt, dragen minimaal het predikaat 'veelbelovend'.
Lullen we uit onze nek? Zijn we in een hype getrapt? Echt niet! Want wat dacht je van beelden van Halo 2, Half-Life 2, Resident Evil 4, Metroid Prime 2, Stalker, Jade Empire, Killzone, Forza Motorsport, GT4, Thief 3, Brothers in Arms, Doom 3, Fifa 2005, Battlefield: Modern Combat, Jak, God of War, de nieuwe Call of Duty voor PC en console, Paper Mario 2, Pathway to Glory op de N-Gage, Fable, Unreal Championship 2, Driv3r, Sly Racoon 2, WRC 4, Rome Total War, Donkey Kong Jungle Beat, de nieuwe Eye Toy games, Killer 7, Mortal Kombat Deception, Dead or Alive Ultimate, etc. Ook kun je voor het eerst kennismaken met Sony's PSP en de Nintendo DS.
Als daar niks van je gading bij zit, mag je jezelf gewoon geen gamer noemen. Punt uit!

MADNESS

Net als vorig jaar laten we zien hoe alles in zijn werk gaat op de beurs. Elke stand wordt kort besproken, we laten de immense drukte zien, Jurjen neemt je in een speciaal item mee naar de Nintendo-stand en vertelt alles over zijn liefde voor deze uitgever, Skate en Dre hebben in onze miss E3 verkiezing alle boothbabes op fysieke en mentale kwaliteit getest (en ja, eentje stak er duidelijk bovenuit), Boris en Dre zijn natuurlijk weer op goodie hunt geweest en we gingen met zijn allen op party report (en het was niet overal even gezellie).
Kortom, de madness die E3 heet in jouw (huis)kamer. Weet je precies wat je elk jaar weer mist.

LAUIGHEID

Tja, we zouden de PU niet zijn, als we niet flink zouden uitpakken met de lauigheid. We zochten de inmiddels beroemde Henky weer op (je weet wel, Gamekiiiiings on your TVeeeee), Ruben en Dre deden de Stars Tour in Hollywood, Skate hing de pias uit op de beurs, onze Ed liet zien waarvoor hij eigenlijk naar de beurs was gekomen en natuurlijk vielen er weer tonnen met bloopers te registreren. En je weet, we staan graag voor lul als jullie er voor betalen!
Kortom, was de E3 DVD vorig jaar al tof, dit jaar zijn we weer een stapje verder gegaan en hebben we nog vettere game-info en nog meer lauigheid op het schijfje weten te persen.
Haal hem snel in huis, want de vorige E3 DVD vloog de schappen uit... ◀

HEBBEN?

Power Unlimited 8 mét DVD ligt in de winkel voor € 9,95. Ben je abonnee en wil je de DVD los bestellen? Dan kan dit op www.media-shop.nl voor € 6,50 inclusief verzendkosten. Vul op de site bij artikelnummer 183357 in en de rest wijst zichzelf. Je kunt de DVD ook telefonisch bestellen: 023-5567185. De DVD's worden zo snel mogelijk na 16 juli geleverd.

CONCLUSIES

STEVEN

TOP 5

1. De overweldigende trailer van de nieuwe Legend of Zelda
2. [illegible]
3. De next generation hand-held... [illegible]
4. God of War, [illegible]
5. Het [illegible] van Splinter Cell 3

FLOP 5

1. [illegible]
2. De Sega-booth [illegible]
3. [illegible]
4. [illegible]
5. [illegible]



SKATE



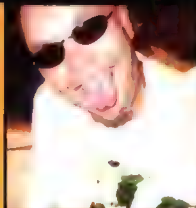
TOP 5

1. Halo 2: [illegible] online multiplayer
2. Legend Of Zelda blies me compleet van de sokken
3. Splinter Cell 3 liet mijn [illegible] overeind staan
4. Resident Evil 4: ook zonder zombies angstaanjagend
5. Rome: Total War. Geef me die shit, nu!

FLOP 5

1. Get On Da Mic. Een rap karaoke game? Getthefuckoutahere!
2. Sega's 'grote aankondiging' bleek The Matrix Online!
3. Terminator 3. Atari moet kappen met die shit
4. De Nintendo DS heeft hard een tof design nodig
5. Alleen (klote) video's op de PSP en geen speelbare demo's

JURJEN



TOP 5

1. Legend Of Zelda, [illegible]
2. Nintendo DS [illegible]
3. Paper Mario 2 / Resident Evil 4, [illegible]
4. Donkey Kong Jungle Beat [illegible]
5. Legend of Zelda: The Minish Cap [illegible]

FLOP 5

1. Het [illegible]
2. [illegible]
3. [illegible]
4. Virtua Fighter Quest [illegible]
5. The Fox [illegible]

BORIS

TOP 5

1. Het ondersteunen van Xbox Live door EA
2. Forza Motorsport
3. De PSP
4. Brothers in Arms
5. GTA San Andreas

FLOP 5

1. Het feest in de Playboy Mansion waar we niet welkom waren
2. 25 to Life
3. De Phantom
4. Die ene E3 babe die eigenlijk een kerel was
5. Ze drukt met alles dat ik eigenlijk nog te weinig gespeeld heb



JEROEN



TOP 5

1. De hands-on speelsessie met de DS
2. Het Dear Friends Music from Final Fantasy concert
3. GTA San Andreas als een van de weinigen te zien krijgen
3. Het trommel platformspel Donkey Kong Jungle Beat
4. Sony's PSP liet mijn verwachtingen aardig in
5. Alle Japanse meuk die ik in Little Tokyo kocht

FLOP 5

1. De overdaad aan 'voetbal' op de beursvloer
2. Waarom had Xbox zo weinig nieuws?
3. Geen echte speelbare PSP spellen, hoewel ze er uiteindelijk wel waren
4. Na de E3 mijn Kojima interview op een [illegible] uit tegenkomen
5. Alle Japanse meuk gewoonen die ik in Little Tokyo had gekocht

JAN



TOP 5

1. [illegible]
2. Splinter Cell 3 [illegible]
3. [illegible]
4. The Legend of Zelda [illegible]
5. F.E.A.R., Doom 3 [illegible]

FLOP 5

1. [illegible]
2. [illegible] Perfect Dark Zero, [illegible]
3. [illegible]
4. [illegible]
5. [illegible]

ED



TOP 5

1. WRC 4 verleidde tot aap-gedrag: de rij achter me werd steeds langer
2. GT4, samen online tegen [illegible]
3. Nintendo DS, daar kan je echt wat mee
4. Killzone, ook zonder chauvinisme
5. Meer goodies gescoord dan ik had gedacht

FLOP 5

1. Fanboy gedrag bij met name Nintendo pressmeeting
2. Colin McRae 5: het is hard werken hoor om op je voetstuk te blijven staan
3. Drie kwartier in de rij voor een fotó van $8,75
4. Te veel 'plasticlassen-collins'
5. Gekochte Tax Free drank, kreeg je in LA pas bij het instappen in het vliegtuig

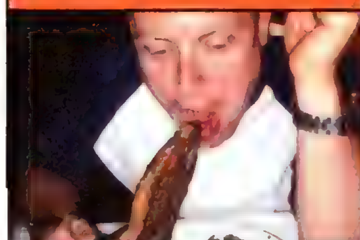
JAN JOHAN

TOP 5

1. Splinter Cell 3
2. [illegible]
3. Battlefield 2
4. Killzone
5. Half-Life 2

FLOP 5

1. Nog steeds geen releasedate voor Gran Turismo 4
2. Gangstergames crap
3. Frankie, of word ik echt te oud!
4. Sessie van een uur voor de MMORPG Vanguard samen met Amerikaanse [illegible]
5. Sushi van Miyagi die al snel met de [illegible] in de WC-pot kletste



NIELS 'T HOOFT (medewerker van The Daily Gamer)

TOP 5

1. [illegible]
2. [illegible]
3. PSP [illegible]
4. [illegible]
5. Donkey Kong Jungle Beat [illegible]

FLOP 5

1. [illegible]
2. [illegible] DS [illegible]
3. [illegible] PSP en DS
4. [illegible]
5. [illegible]



KOEI

The Sword Will Shape a Man and a Nation's Destiny

SAMURAI WARRIORS™

戦国無双

Time flows from day to night. Seasons change. Swords will rise and men will fall.





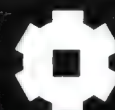


From the creators of Kessen™ and Dynasty Warriors®, Samurai Warriors™ recounts tales of valor and betrayal in Medieval Japan. Cherry blossoms cascade onto springtime battlegrounds. Traps lay hidden in noble castles. Battle through 30 scenarios prepared to lose and you will emerge victorious. With multiple endings you have the power to change a nation's destiny.

www.samurai-warriors.com

PlayStation 2

REVIEWS



Tjonge; da's een kort lijstje hieronder. Normaal zijn jullie een reviewtje of dertig/veertig van ons gewend. Ach, jullie begrijpen natuurlijk dat dit allemaal te 'danken' is aan de E3. De E3 is niet alleen voor ons een reden om het blad op een andere manier in elkaar te steken, ook voor alle publishers en distributeurs stond de E3 afgelopen maand centraal zodat er de laatste weken nauwelijks reviewable games werden uitgeleverd.
Omdat het in dit nummer toch E3 voor en na is, doe ik er gewoon aan mee door in mijn traditionele 0 tot 100 lijstje de moeder aller gamesbeurzen als onderwerp te nemen.

0-10 DRIE KWARTIER WACHTEN OP EEN TOSTI VOOR $ 6,75
10-20 JETLAG NA TERUGKOMST ONGEËVENAARD
20-30 INTERNET OP DE HOTELKAMER WERKTE NIET
30-40 SÖLDNER PARTY
40-50 ACHTERAF HOREN DAT DE PLAYLOGIC BABE GEEN SLIPJE AAN HAD
50-60 NIELS WAS NIET MEE
60-70 DE COMPUTER CRASHTE TIJDENS MIJN DOUANE-CHECK
70-80 NINTENDO PARTY
80-90 NINTENDO DS UITGEBREID GECHECKED
90-100 WRC 4 HEEEEEL LANG GESPEELD

JOINT OPERATIONS



ONIMUSHA 3

GROUND CONTROL 2

X-FILES: RESIST OR SERVE

SÖLDNER SECRET WARS

RED DEAD REVOLVER

SINGSTAR

VAN HELSING

HARRY POTTER EN DE GEVANGENE VAN AZKABAN

SERIOUS SAM: NEXT ENCOUNTER

WAY OF THE SAMURAI 2

RIDING SPIRITS 2

ASTERIX & OBELIX XXL

CRASH BANDICOOT: FUSION

SPYRO: FUSION

SCORE **95** | GRAPHICS **8** | REPLAY **10** | GAMEPLAY **9**

Ik wil Joint Operations bij deze kronen tot beste TBOMMS ooit!



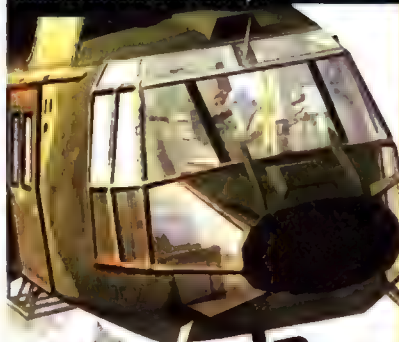
"Dit is de laatste keer dat ik dat slootje bewaak waar de plaatselijke karnemelkfabriek op loost. Krijg er een mega zure smoel van."

"Buut Bonnie St Claire! Buut Micky Hoogendijk!"

JOINT OPERATIONS

Groot, groter, groots!


"Jezus, wat eten die reigers hier! De sterren zitten in m'n voorruit!"


"Nee man, ik zei gisteren: na 3 maanden in de bush wil ik wel weer eens 'van palenstein'. Komt ie aan met een Palestijn!"

In de nadagen van Battlefield 1942 is er een nieuwe reus aan de horizon verschenen. Het spel heet Joint Operations en het komt van Novalogic, de makers van de Delta Force serie.

Delta Force was waarschijnlijk de eerste goedwerkende teambased online military multiplayer shooter, een zogenaamde TBOMMS. De oplettende lezer zal gemerkt hebben dat ik hier zojuist even helemaal in mijn eentje een nieuw genre heb benoemd. Dus naast de MMORPG hebben we nu ook de TBOMMS, maar dat terzijde.
Met de release van Delta Force stond de online shooter community in een keer helemaal op zijn kop; nooit eerder konden we met 32 man online tegen elkaar spelen in prachtige grote omgevingen, gebruikmakend van realistische wapens en tactieken.
Developer Novalogic profiteerde daarbij van haar goede connecties met het Amerikaanse leger. Informatie over wapens, uitrusting en tactieken werd gedeeld met de developer in ruil voor software waarop toekomstige soldaten konden oefenen.

> "JOINT OPERATIONS LAAT BATTLEFIELD VIETNAM ZOVEEL STOF VRETEN DAT HET PIJNLIJK IS OM TE ZIEN."

MET 120 MAN ONLINE

Novalogic heeft goed gekeken naar games als Battlefield en er een boel van geleerd. Zo is vrijheid een van de belangrijkste elementen van de game. Je kunt doen en laten wat je wilt en je krijgt voor alles de ruimte. Waar BF:Vietnam zich afspeelt in veel te kleine levels daar moet je in Joint Operations aanzienlijke afstanden overbruggen. In de meeste gevallen kun je dan gebruik maken van een van de vele helikopters die regelmatig op je basis spawnen maar er zijn ook vele soorten boten en jeeps te vinden.
Omdat het mogelijk is met enorme hoeveelheden gamers (maximaal 120) online tegen elkaar te spelen, zul je merken dat vervoer schaars is. Er wordt dan ook wat zorgvuldiger met helikopters omgegaan en de piloten vliegen na het afzetten van

GENRE: ONLINE SHOOTER • AANTAL SPELERS: 1 - 120 • VERWACHT: OUT NOW



een paar maten vaak weer terug naar hun eigen basis om meer collega's op te pikken. Ik heb battles gespeeld waarbij ik in grote transporthelikopters zat tegelijk met nog zeker twintig andere spelers! Het is echt een machtig gevoel om met zoveel gasten in een transporthelikopter te zitten, laag over de zee te vliegen naar een ander eiland om daar dood en verderf te zaaien.

ONE SHOT, ONE KILL

Joint Operations kent per level maar een paar bases, vaak maar twee per team. Je kunt de bases alleen in een bepaalde volgorde veroveren. Hierdoor concentreert de strijd zich voor het grootste gedeelte rond een bepaalde plek. Dat is vet.
Stel je voor dat je met zestig tegen zestig speelt en je wordt door een landingsvoertuig afgezet op een strand waar op dat ogenblik ruim honderd spelers op elkaar aan het schieten zijn. Het resultaat is totale chaos. Je hebt geen idee vanuit welke richting er geschoten wordt en hoewel het eerste gevoel overweldigend is, zal je daar waarschijnlijk maar kort van kunnen genieten. Het is one shot one kill en dan begin je weer in je eigen basis.

WAR IN PARADISE

De levels van Joint Operations zijn groot. Ze doen denken aan de eerste Delta Force waarbij je ook rustig tien minuten kon lopen voordat je bij een vijandelijke basis aankwam, alleen zie je deze keer geen woestijnen meer want Joint Operations speelt zich af in Indonesië. Verwacht dus veel eilanden, bergruggen, bossen, struikgewas, houten hutjes en rustieke binnenmeertjes met prachtige stranden. Kortom, een paradijs en misschien wel de beste locatie ter wereld voor een gewapend conflict.
Ik was onder de indruk van de vele gamemodes en het verschil tussen een multiplayer game die je speelt met een man of dertig en een die je speelt met meer dan honderd spelers. Het is een totaal verschillende ervaring waarbij ik moet zeggen dat de hectiek en de chaos van die grote games mij toch minder aanspreken dan de tactische diepgang van een spel met minder spelers.


"Dit is al de derde keer dat precies als de hel losbarst, m'n maat roept dat ie dringend de WC-eend moet voeren."


"We moeten vanavond andere kussens regelen. Nog effe en het hele peloton heeft een stijve nek!"

Het spreekt voor Joint Operations dat spelers de vrijheid krijgen om te doen en te laten wat ze willen maar sommigen maken het spel daarmee een stuk moeilijker. Succes in Joint Operations kun je immers alleen boeken als je samenwerkt met spelers waar je van op aankunt. Eigenlijk net als in een echte oorlog, en daarmee bewijst Novalogic voor mij dat ze precies weten waar ze mee bezig zijn.
Joint Operations laat Battlefield Vietnam zoveel stof vreten dat het pijnlijk is om te zien.
Ik wil Joint Operations dan ook bij deze kronen tot beste TBOMMS ooit. ◄

: TYPHOON RISING

PIJNLIJK

Misschien dat daarin mijn enige puntje van kritiek schuilt; de game is voor sommigen gewoon te moeilijk. Je komt spelers tegen die niet samenwerken, het leuk vinden om granaten op en rond de voertuigen van hun medespelers te gooien, een helikopter te pakken en er in hun eentje mee weg te vliegen zonder even de moeite te nemen om andere teamgenoten op te pikken.


"Noteren; één bodybag voor dierenbeul Mental Theo. Dat varkentje is gewassen."

WAAROM JOINT OPERATIONS TOFFER IS DAN BATTLEFIELD VIETNAM

1) De game is veel groter dan Vietnam; de levels, de multiplayer games.... het hele gevoel is groter.
2) De game heeft veel meer diepgang. Er is meer balans en qua tactiek is er zo verschrikkelijk veel meer mogelijk dan in Vietnam.
3) De voertuigen zijn evenwichtiger. Er zijn kleine helikopters en enorme gunships waar je met zoveel man in kunt als je wilt. Er zijn patrouilleboten, hovercrafts en enorme veerboten waar je een paar APC's op kunt rijden. Maar het belangrijkste... er zijn geen loze voertuigen waar je niets aan hebt. Je zult alles moeten gebruiken.
4) Joint Operations is veel realistischer. Geen kruizen op de grond en geen gezeik aan je kop. In tegenstelling tot Vietnam moet je een duidelijk plan hebben anders eindig je met een kogel tussen je oren.
5) Eindelijk een game zonder die eeuwige Amerikanen; het is een internationale troepenmacht vs Indonesische rebellen.
6) Indonesië is een goede locatie en nog niet zo uitgemolken als WWII en Vietnam.
7) De netwerk-engine is verbluffend. Ik heb op buitenlandse servers gespeeld met 120 man en er was geen enkele lag. Ik moet er wel bijzeggen dat ik een vette 8mbit verbinding heb en niet zo'n kut kabeltje van Chello.
8) Novalogic luistert naar zijn gebruikers. Nadat de multiplayer demo uitkwam werd de game uitgesteld om het team de gelegenheid te geven om al de opmerkingen van spelers erin te verwerken.
Oké, zo is het wel mooi geweest straks krijgen we nog een boete van de reclamecodecommissie. Ga gewoon die game checken of download de gratis multiplayer demo van internet.

NOVALOGIC • ATARI • TEL: 040-2393580 • WWW.JOINTOPSTHEGAME.COM

SCORE 86 | GRAPHICS 9 | REPLAY 7 | GAMEPLAY 9

Hoewel weinig opzienbarend, is dit toch zonder twijfel de beste Onimusha uit de serie.

Het Onimusha drieluik is toe aan zijn laatste deel. Weet de serie de hoge verwachtingen van de fans waar te maken?

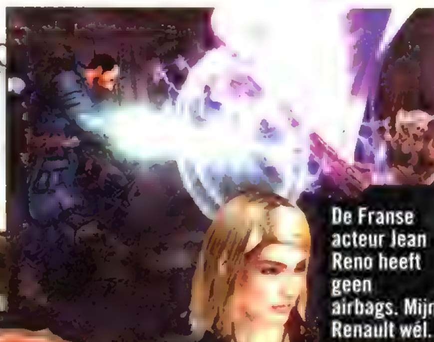
Onimusha 3 speelt zich voornamelijk af op Franse bodem, met name in Parijs. Wat met zich meebrengt dat je ook toeristische trekpleisters als de Arc de Triomph, de Eiffeltoren en de Notre Dame zult vereren met een bezoekje.
Er is echter nog een significant detail dat dit laatste deel uit de serie anders maakt dan de twee voorgaande delen: de wereld is voorzien van volledig driedimensionale objecten.
De overstap van pre-rendered naar 3D heeft verrassend geen detailverlies tot gevolg, sterker nog; de omgeving oogt een stuk levendiger en de personages lijken daadwerkelijk bij de achtergrond te horen. In de voorgaande delen waren achtergrond en personage nog niet goed op elkaar afgestemd, hetgeen resulteerde in een wat vreemde, noem het maar neppe, uitstraling.
Met de overstap naar 3D heeft ook de besturing van de karakters zich aangepast. De traditionele 'Resident Evil besturing' is nog wel aanwezig maar het is slechts een optie. Mijn voorkeur gaat uit naar de analoge besturing, vergelijkbaar met die van Devil May Cry.



Minpunt in dit deel is het gebrek aan realisme. Een langneuzige, lelijke, kalende, naar knoflook ruftende, ouwe Fransman met zo'n vriendin...



Brrrrrr, dan heb ik zelfs nog liever met Fransen te doen.



De Franse acteur Jean Reno heeft geen airbags. Mijn Renault wél.



WEINIG RISICO'S

Verder doet Onimusha exact wat je ervan zou verwachten. Het neemt weinig risico's en borduurt voort op de solide gameplay die je gewend was. Er vloeit veel bloed, je zuigt wat gekleurde bolletjes op, versterkt je wapens, kleding, Ogre Gaunglet en hakt je een weg door de hordes vijanden die je in alle soorten en maten voor de voeten lopen.
Gelukkig heeft men bij Capcom voor genoeg variatie gezorgd. Zo zul je afwisselend de rol van Samanosuke en Jacques (geportretteerd naar de Franse acteur Jean Reno) aannemen. Hoewel beide personages vrijwel identiek zijn, zitten er enkele nuances in de manier waarop je jezelf door de prachtig vormgegeven gebieden beweegt.
De beide lotgenoten hanteren drie reguliere wapens die verschillende mogelijkheden met zich meebrengen. Samanosuke leunt daarbij voornamelijk op hack and slash terwijl Jacques wat diversere mogelijkheden tot zijn beschikking heeft. Doormiddel van magische vuurvliegjes bijvoorbeeld, kan de Fransman op plaatsen komen die voor anderen onbegaanbaar zijn. Soms is dit noodzakelijk voor het verloop van het verhaal maar het levert je sowieso vaak kleine extra's op.

TIJDREIZEN

Om het avontuur van de samoerai en zijn Franse lotgenoot wat interessanter te maken, is er een tijdselement in het spel aangebracht. Jacques zit vast in het feodale Japan terwijl Samanosuke over de hedendaagse straten van de Franse lichtstad struint.
Aanvankelijk biedt dit nog weinig opzienbarende spelelementen maar als het moment aanbreekt dat beide karakters zich in hetzelfde gebied bevinden, wordt dit anders. Dan kun je doormiddel van een soort tijdspoort, objecten (die je aan de kleine demoon/engel Ako meegeeft) naar elkaar sturen. Zo kan Jacques een zaadje planten dat in de tijd van Samanosuke een heuse plant is geworden. Deze kan onze samoerai dan weer gebruiken om verder te komen in het verhaal.
De puzzels die dit tijdreizen met zich meebrengt zijn helaas te simpel en maken het eerder een invuloefening dan dat het daadwerkelijk een uitdagend onderdeel van het spel is.

"ZEKER DE WARE FAN ZAL ZIJN HART OPHALEN IN DIT MOOISTE ONIMUSHA AVONTUUR TOT NU TOE."

MOOISTE

Hoewel dit avontuur hier en daar zeker verschilt van de overige delen voelt het toch als vanouds. Daarom zal zeker de ware fan zijn hart ophalen in dit mooiste Onimusha avontuur tot nu toe. Alles wijst er echter op dat met dit deel de serie eindigt, maar of dit echt het laatste is dat we ooit van Oni zullen vernemen, kan alleen Keiji Inafune ons zeggen, en die zegt voorlopig nog even niets...



FULL-SCREENSHOT



CAPCOM • ELECTRONIC ARTS • TEL: 020-6589988 • HTTP://WWW.EAGAMES.NL GENRE: ACTION • AANTAL SPELERS: 1 • VERWACHT: OUT NOW

GRAPHICS 7 | REPLAY 7 | GAMEPLAY 7 | SCORE 70

BORD

Ground Control 2 is het Almere van het RTS genre. Een super middelmatig spel waarbij je steeds weer terug moet denken aan zijn legendarische voorganger.

GROUND CONTROL 2





De eerste Ground Control was een prachtige RTS game waar de vonken vanaf spatten. We zijn benieuwd of Massive Entertainment dat kunstje nog een keer kan flikken.

Keer op keer proberen developers opnieuw om het perfecte systeem te verzinnen voor een 3D realtime strategy engine. Dat is begrijpelijk want al in de vroege jaren negentig werd ons geleerd dat alles wat 3D was per definitie cool wordt gevonden door gamers.
Vreemde toestand eigenlijk want tegelijkertijd stonden de gamesbladen vol met verhalen van zogenaamde old skool gamers die de nieuwe ontwikkeling maar niks vonden. Als argument gebruikten ze massaal het RTS genre. Want laten we eerlijk zijn, jij ziet je oorlog toch ook liever van boven dan van schuin opzij? Dat is wel zo overzichtelijk.
En juist toen deze kritische stemmen gehoord begonnen te worden, verscheen Sierra met Ground Control, een schitterende 3D RTS game waar de vonken vanaf vlogen.

EEN IJZERSTERKE COMBINATIE

Het kon dus wel in 3D en Ground Control liet ons zien hoe het moest. Prachtige graphics om het gebrek aan overzicht te camoufleren en het oog tevreden te stellen met mooie projectielsporen door de azuurblauwe lucht. Schitterende ontploffingen tussen de bomen waar je net je tanks had opgesteld, om te verhullen dat je die fokking artillerie helemaal niet had zien aankomen. Het resultaat was voornamelijk indrukwekkend en pas in de tweede of misschien wel de derde plaats frustrerend.
Er volgden meer succesvolle 3D RTS games die keer op keer de truc van Ground Control herhaalden; gebrek aan overzicht compenseren met een overdaad aan prachtige graphics en effecten. Het was een ijzersterke combinatie.

BULLSHIT!

Je begrijpt dat de liefhebbers van Ground Control dan ook met smart zaten te wachten op het tweede deel en ik was een van hen.
Ik kon mijn teleurstelling dan ook nauwelijks onderdrukken toen ik zag dat deze game alles wat zo goed was aan zijn voorganger overboord heeft gezet.

> "ONZINVOERTUIGEN EN FANTASIEWAPENS. BLAAARGH! WAT EEN BULLSHIT!"

In de eerste plaats zijn de graphics en de gevechten helemaal niet zo verschrikkelijk mooi meer en in de tweede plaats is de strijd vaak onoverzichtelijk en chaotisch. Om dit probleem op te lossen heeft Massive Entertainment een, hou je vast, isometrisch 2D recht van boven camerastandpunt gecreëerd. Bah! Daar kan ik nou zo schijt chagrijnig van worden.
Ik had zin in een fantastische oorlogsgame en niet deze middelmaat. Alsof we al niet genoeg middelmatige RTS games hadden die zich afspelen in een vage toekomst en een vage oorlog tussen volkeren die helemaal niet bestaan op een of andere verzonnen planeet. Onzin voertuigen en fantasiewapens. Blaaargh! Wat een bullshit!

MIDDELMATIGE MIDDELMATIGHEID

Massive Entertainment is er niet in geslaagd om een game te maken die net zo spectaculair is als zijn voorganger, sterker, deel 2 blinkt uit in middelmatigheid. Het stomme is dat Ground Control 2 helemaal niet zo heel verschrikkelijk slecht is maar soms weegt de erfenis die een spel meekrijgt van zijn voorganger zo zwaar dat het contrast in kwaliteit gewoon zorgt voor een vet teleurstellende ervaring. En daar kan deze review wat mij betreft mee afgesloten worden. Tenzij Jan mij in deze nog een keer wil uitdagen voor The Judge. Nou, ik lust dat manneke rauw! ◄



"Ja dat is André de V. die viert dat ie een schadevergoeding krijgt omdat ie onterecht vastzat voor die vuurwerkramp in Enschede."



"Nee hoor, er is niemand. Laat je broek maar zakken en ga maar effe je rug snuiten."



Ja lach maar. Het lachen zal je wel vergaan als die pleeborstel doel treft!

MASSIVE ENTERTAINMENT • SIERRA • VIVENDI • TEL: 020-7951254 • WWW.VIVENDI.COM

GENRE: RTS • AANTAL SPELERS: 1-8 • VERWACHT: OUT NOW

SCORE 64

GRAPHICS 6 REPLAY 7 GAMEPLAY 6

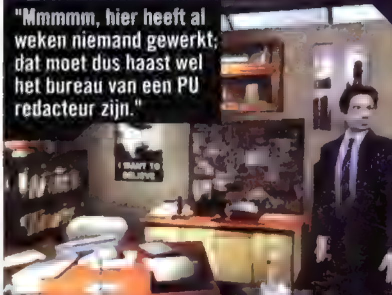


Resist Or Serve is alleen geschikt voor de echte, echte, echte X-Files fans die bereid flink wat minpunten op de koop toe te nemen.

X-FILES: RESIST OR SERVE

De echte X-Files hype is al lang en breed voorbij, al zullen er altijd hele volkstammen trouw blijven aan de tv-serie vol complottheorieën en alien abductions. Is deze game alleen voor hen de moeite waard of is het genieten voor iedereen die van een lekker horror-adventure houdt?

Mulder, Scully, Skinner, the Lone Gunmen, Marita, Krycek, Cancerman... namen die voor X-Files fans natuurlijk gesneden koek zijn. Ik heb inmiddels meer dan de helft van de X-Files seizoenen in mijn dvd-collectie en zeker in de hoogtijdagen van de serie was de avond dat X-Files werd uitgezonden heilig... totdat andere series als 24, The Sopranos en Band Of Brothers voorbij kwamen.
Toch blijf ik een zwak houden voor de serie die dubieuze zaken als aliens, monsters, klonen, tijdreizen, paranormale krachten en geestverschijningen op zo'n overtuigende manier in beeld wist te brengen dat het kippenvel in je nek stond. Nooit had je tijdens het kijken het idee dat het lacherig of nep was en die mistroostigheid die rond de FBI-kantoortjes hing, gaf eveneens dat onmiskenbare X-Files sfeertje met de onderhuidse spanning die voortdurend op de loer lag.
Wat dat betreft is Resist Or Serve helemaal geslaagd want ook deze PS2/Xbox-game kent diezelfde sfeer. Met dank aan de verhaallijn en de medewerking van de echte cast waardoor met name Skinner en Mulder perfect uit de verf komen. Hetzelfde geldt voor de muziek en door dit alles heb je daadwerkelijk het gevoel een X-Files episode te spelen.


"Mmmmm, hier heeft al weken niemand gewerkt; dat moet dus haast wel het bureau van een PU redacteur zijn."


"Have you ever searched for life on this planet?"

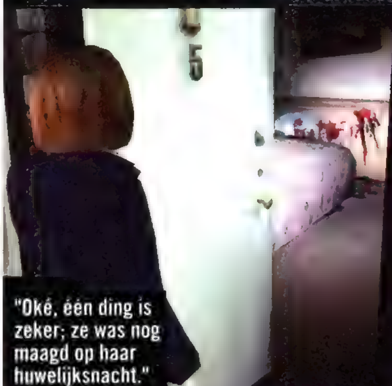


ZOMBIE SHOOTOUTS

Uiteraard gaat het bij een videogame om meer dan sfeer alleen en dan kan je niet anders dan constateren dat de ontwikkelaars behoorlijk wat steekjes laten vallen.
Zo is de besturing dankzij een fixed en voortdurend wisselende camera behoorlijk ruk, hierdoor krijg je van het ene op het andere moment een wisselend perspectief en raak je geregeld de kluts kwijt.
Ook de besturing zelf voelt stroef, zeker omdat Mulder als een houten paspop met stijfsel tussen zijn billen door het beeld waggelt.
Shootouts met zombies (met soms een ware overkill aan rottend vlees) zijn tricky omdat van mikken nauwelijks sprake is en de confrontaties vaak plaatsvinden in supernauwe ruimtes wat het alleen maar lastiger maakt. Als een gek je munitie er doorheen jagen lijkt de enige optie terwijl je rent als een idioot en hoopt op lucky shots.
De adventure-elementen zijn wat dat betreft veel beter uitgewerkt; aan het researchen en clues hunting beleefde ik meer fun.

MULDER OF SCULLY

Leuk is dat je in het begin kiest of je met Mulder Of Scully speelt en dat maakt daadwerkelijk verschil. Beide X-Files iconen beleven een iets ander avontuur met andere puzzels.
Zo zul je als Scully meer vanuit een wetenschappelijk/medisch oogpunt spelen waarbij je bijvoorbeeld autopsies moet doen om achter clues te komen. Mulder's gameplay kent dan weer meer surrealistische wendingen en bovennatuurlijke situaties. Dit zorgt voor de nodige replaywaarde omdat de speelervaring daadwerkelijk anders is.
De X-Files fan kan bovendien de nodige goodies vrijspelen zoals artwork, B-Rolls en trailers, al is dit natuurlijk niet meer dan opsmuk.
Jammer blijft gewoon dat de camera, de controles en de zombie-killing niet helemaal goed uitgewerkt zijn. En ook de gedateerde en stoffige graphics helpen niet mee; check die glazige vissenogen-blik van Mulder bijvoorbeeld.
Toch, hardcore X-Files fans van het eerste uur hoeven zich niet bekocht te voelen; dit is absoluut niet de zoveelste goedkope licentiegame, al is ie gezien de huidige standaard in dit genre geen aanrader voor de gamer die niets bijzonders met de X-Files heeft.
The truth is out there... and in here!

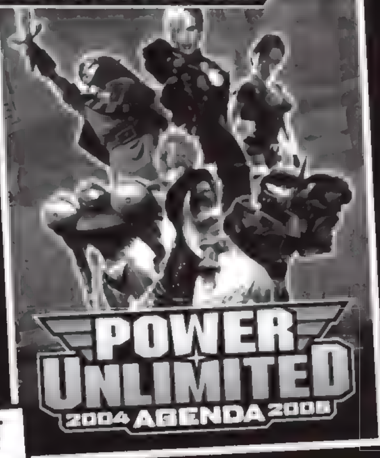

"Oké, één ding is zeker; ze was nog maagd op haar huwelijksnacht."

"This is great. This is fitting....I have to be in Washington D.C. for a hearing - the outcome of which might possibly affect one of the biggest decisions of my life and here I am, stuck in the middle of Nowhere, Texas chasing phantom tanker trucks."



BLACK OPS • VIVENDI UNIVERSAL • TEL: 020 - 7951250 • HTTP://THEX-FILES.VUGAMES.COM

GENRE: ADVENTURE - SURVIVAL HORROR • AANTAL SPELERS: 1 • VERWACHT: OUT NOW



AMEPLAY 7

t het voorlopig doen met

72 SCORE



"Hoever zijn ze eigenlijk met de bouw van dat overdekte vliegveld?"

"Oké mannen, is iedereen er klaar voor? Die heli's verrassen ons geen tweede keer!"

SÖLDNER SECRET WARS

laat. Was deze game eind vorig jaar uitgekomen dan hadden ze opzeker een trits Battlefield en Operation Flashpoint spelers verleid. Nu, eind mei/begin juni (de tijd van schrijven en de releasedatum van de game) zit BF Vietnam stevig in het zadel, gaat Joint Operations daar nog even dik overheen en is ook UT 2004 het mannetje online.

Het lijkt me sterk dat deze Duitse huursoldaat iets aan dat machtsvacuüm kan doen. En dat is jammer want de game herbergt weldegelijk een aantal leuke ideeën en aangename gameplay.

GELD

Söldner is zeker niet de mooiste game en ook op het geluid valt wel het een en ander aan te merken, en daardoor voelt de game onaf. Maar als je (eindelijk) in een online game zit, vergeet je die dingen snel.

De enorme hoeveelheid aan wapens en voertuigen is tof en de maps zijn gi-gan-tisch groot, daar kan BF Vietnam nog een puntje aan zuigen.

Voertuigen zijn eenvoudig (bijna arcade-achtig) te besturen; iets dat ook geldt voor de vliegtuigen.

De makers zijn waarschijnlijk ook fan van Counter-Strike want geld speelt een belangrijke rol. Er is individuele cash en team cash en met genoeg loot (te scoren via kills en vlaggen) kun je wapens, armor en voertuigen kopen.

Dat werkt erg leuk ware het niet dat het moeilijker is voor een verliezende partij om nog een comeback te maken omdat de partij met de meeste poen de coolste voertuigen koopt en dus in een moeilijk te doorbreken opwaartse spiraal zit.

MASTER & COMMANDER

Een aardig aspect is de aanwezigheid van de Commander. Eén persoon van je team kan Commander zijn en hij krijgt een speciale rol toebedeeld. Hij kan het slagveld zien vanuit een 'boven-alles-uitstijg view' (een soort RTS look) en zo het team betere commando's geven. Vanuit deze view zie je dus ook de vijand.

De Commander kan routes uitzetten, vijanden labelen als target (waardoor ze beter te tracken zijn) en hij kan de team account beheren, waardoor samenwerking meer geld oplevert.

Een vernuftige feature, alleen wel iets voor de echte dedicated gamers zoals clans; een doorsnee gamer zie ik dit nog niet zo snel gebruiken.

PING, PING, PING

Het grootste probleem is echter dat de makers zich verslikt hebben in hun ambitie.

Tegelijk met de review-versie heb ik ook de demo een aantal keer opgestart en er speelden opvallend weinig mensen online. Daarbij waren de laadtijden een week voor release nog behoorlijk lang en vond ik veel gameplaysessies die afgesloten waren.

Ook de ping was hoog, slechts een paar van rond de 16 of 19 maar veelal van rond de 140 (voor de niet PC gamers; hoe hoger de ping des te groter de lag; de vertraging.

Vooralsnog zijn er gewoon te weinig servers.

Ook de beloofde battles met 128 man moet ik vooralsnog naar het rijk der fabelen verwijzen.

Battles met zestien spelers maakten vooralsnog de dienst uit en dat is gezien de gigantische maps een gemiste kans.

De potentie van Soldner (shit, toch weer dat trema vergeten) is duidelijk aanwezig, en de komende maanden zullen uit moeten wijzen of deze soldaat uitgroeit (in de vorm van de nodige updates) tot een sergeant of misschien zelfs een kolonel.

Vooralsnog is Söldner een uitdagende en vermakelijke speeltuin voor hardcore clans en Operation Flashpoint spelers die zitten te wachten op vers bloed. ◄

> "HET GROOTSTE PROBLEEM IS DAT DE MAKERS ZICH VERSLIKT HEBBEN IN HUN AMBITIE."

FULL-SCREENSHOT



WINGS SIMULATIONS • JOWOOD • ATOLL SOFT • TEL: 0318-505464 • HTTP://SOLDNER.JOWOOD.COM GENRE: ONLINE MULTIPLAYER SHOOTER • AANTAL SPELERS: 16-32 • VERWACHT: OUT NOW



EMPIRE INTERACTIVE • CONTACT DATA • TEL: 076-5484848 • WWW.EMPIREINTERACTIVE.COM



FLATOU

Empire Interactive heeft twee nieuwe frisse racegames in de maak. Niels en Jan namen een kijkje en belandden uiteindelijk op een minicircuit in de buurt van Kijkduin.

Racegames blijven nog steeds erg populair, in ieder geval bij ontwikkelaars. Afgezien van de top met de Gran Turismo's, Project Gotham's, Need For Speed's, Colin's en de Burnout's van deze wereld (megaselling dus) vormen racegames een veilig genre waar al vele jaren een trouwe doelgroep voor is.
Empire Interactive heeft momenteel twee racers in de maak die beide om verschillende redenen aandacht verdienen. Reden genoeg voor distributeur Contact Data om Empire over te laten vliegen voor een presentatie van beide games in Kijkduin. Waarom we ergens tussen Scheveningen en Den Haag onze opwachting moesten maken, werd ons pas veel later duidelijk...

BOTSEN & BEUKEN

Laat ik beginnen met FlatOut; een racegame die al veel tongen heeft losgemaakt vanwege zijn over-the-top en heerlijke schadesysteem. De makers (Bugbear) leggen sterk de nadruk op de verschillende car physics want FlatOut moet het voor een groot deel hebben van het bruut beuken en botsen op de tracks.
De game kent 45 verschillende tracks in zeven verschillende omgevingen en diverse game modes. Een daarvan is de bekende Career mode waarbij je geld verdient door goed en snel te racen én door je tegenstanders flink te beuken. Zo kun je medecoureurs in bandenstapels duwen, tegen opgestapelde pallets beuken, tegen de bomen in de omgevingen laten botsen en ga zo maar door.
Alles kan kapot aan de auto's waardoor je echt een Destruction Derby sfeertje krijgt op de baan. Loshangende bumpers, spoilers, deuren en ga zo maar door...

RAGGEN & ROSSEN

Het ros-er-lekker-op-los principe geldt ook op een ander niveau. De omgeving is namelijk interactief. Alle hekjes langs de banen kun je wegtikken (geen onzichtbare muren!) maar ook obstakels gebruik je voor eigen gewin.
Zo staat er bijvoorbeeld een truck met boomstammen op het parkoers. Je kunt links onder de truck doorschieten of via de schans over de truck heen jumpen. Maar je kan ook zo jumpen dat je in je sprong de boomstammen aanraakt, die dan beginnen te rollen en achter je een enorme ravage veroorzaken, waar je achtervolgers dan vol gas bovenop klappen.
Naast racen voor geld en op tijd, zijn er ook stuntonderdelen en pure Destruction Derby onderdelen. Kom je in de Career mode niet verder doordat je te weinig geld hebt om je wagen te upgraden en dus races te winnen, dan kun je altijd even een zijspoor pakken. Met stunten in de Stunt Arena of raggen in de Derby pak je die felbegeerde dollars, koop je een snellere motor of compleet nieuwe wagen en kun je verder waar je was gebleven in de Career mode. Een opvallend open structuur die we niet vaak tegenkomen in racegames.







T & MASHED

Botsen, beuken en bommen

DUWEN & DRUKKEN

De game Mashed was in mijn ogen een aangename verrassing. Waarom? Omdat het volgens mij dé party racegame van 2004 kan worden die qua verslavingsgehalte niet onder hoeft te doen voor Mario Kart! Je kunt deze game met z'n vieren spelen (voor PS2 dan wel met multitap) waarbij je vier wagentjes, old skool top down, tegelijk in beeld ziet. Geen bullshit met splitscreen, gewoon met vier man tegelijk. Het principe is heel eenvoudig. Je moet als eerste over de finish komen en op de parkoers liggen simpele powerups als bommetjes of een mitrailleur. Hiermee kun je de overige drie weggebruikers bestoken of je duwt of drukt gewoon je tegenstanders van de baan.
De game is behoorlijk snel en flitsend en de tracks liggen langs ravijnen, afgronden en zijn soms door sneeuw behoorlijk glibberig. Als je uit beeld bent, doordat je te langzaam bent of van de track bent afgeduwd, heb je altijd nog een hittezoekende raket over die je nog kunt afvuren op de overige racers.
We waren meteen hooked aan Mashed. De game heeft dat instant 'nog één potje' gevoel. Ieder potje bestaat uit een tiental races. Per race krijgt de nr.1 twee punten, de nr. 2 één punt, de nr. 3, min één en nr. 4 min twee punten. Wie na de verschillende races de meeste punten heeft, is de winnaar.
Naast de multiplayer gameplay - de sterkste troef van Mashed - kent de game ook singleplayer modes die je speelt vanuit de bekende Need For Speed of Burnout perspectief; schuin achter de wagen.
Zowel FlatOut als Mashed komen deze zomer uit op PC, PS2 en Xbox.







THE REAL THING... IS NOG NIET ZO MAKKELIJK

"Zie je dat Niels. Als ik die stick naar achteren beweeg, kruipt heel langzaam dat rokje van die chick omhoog". "Ik zie 't Jan, ik zie 't."



Om nog even in de Mashed sfeer te blijven, toerde de pers richting een heuse RC Wagen vereniging waar we met op schaal nagemaakte afstandbestuurbare wagentjes mochten crossen. Niet van die goedkope prullen die je voor 20 euro bij de speelgoedzaak koopt, nee de wagens waar wij mee mochten rossen over een minicircuit kosten toch al gauw zo'n 300 euro per stuk. Yeah, dit was the real thing!
Vanuit een heuse pit-toren keken Niels en ik (alsook de overige persmuskieten) uit over de baan en trachten we de ideale lijn te zoeken. Terwijl Niels overeenkomstig zijn reguliere rijstijl het rempedaal links liet liggen, probeerde ik mijn bolide voorzichtig door de bocht te sturen hetgeen nog lastig is aangezien je sommige stukken in spiegelbeeld doet.
Niels plankte af en toe faliekant de vangrail in (misschien toch verstandig om in de bochten het gas iets terug te nemen?) terwijl mijn wagentje dan wel weer heel erg de boel afsneed en er dus een extra strafronde gereden moest worden.
Hilarisch was het sowieso om te zien hoe de diverse Contact Data afgevaardigden als kwieke ballenjongens op een tennisbaan voortdurend in de berm geparkeerde of wegslippende wagens weer netjes op de baan zette, als moeder eend die haar kroost zwemles geeft.
Toen tot slot het zoontje van de voorzitter van de RC vereniging als een komeet foutloos met zijn wagen over het asfalt speerde, werden alle journalisten in een klap op hun plaats gezet.



Is er ook een heeeeel klein mannetje met een finishvlaggetje?

NIET OP DE GAMECUBE?

Het lijkt wel of steeds meer ontwikkelaars het vertrouwen in de GameCube opzeggen; ook FlatOut en Mashed komen niet naar de GameCube. Het zijn de zoveelste games die op alle platformen uitkomen, behalve op Nintendo's kubus. Zelfs EA 's Euro 2004 schittert op de Cube door afwezigheid. Een sombere constatering maar blijkbaar loont het niet meer om games te poorten naar de Cube.
Nintendo moet zichzelf toch wel even goed achter de oren krabben en de strategieën voor de toekomst herzien want op deze manier vervreemdt de Japanse ontwikkelaar zich steeds meer van de markt. Vooral een four-player party racegame als Mashed zou in mijn optiek prima passen op de GameCube. Grom.

RED DEAD REVOLVER

XBOX / PLAYSTATION 2

78

GRAPHICS 8 | REPLAY 8 | GAMEPLAY 8



Rockstar heeft een uiterst stijlvolle game neergezet vol pittige uitdagingen... die alleen geschikt is voor de fans van spaghettiwesterns.


En? Draagt ze nou een string of niet?


Dat heb je met die geëmancipeerde vrouwen. Ze kunnen nog geen eitje bakken.

Wat ik met cowboys heb? Niks. Maar de rest van de redactie denkt daar kennelijk anders over want steeds krijg ik die westernshit op mijn bureautje gezeild.

Tot nu toe ben ik zelden blij geworden van alle cowboystuff op m'n spelcomputers en PC. Desperado's vond ik aardig maar het qua gameplay identieke Commando's had veel meer te bieden, Outlaw van Lucas Arts was meer grappig dan kwalitatief hoogstaand en over Dead Man's Hand van Atari wil ik het niet eens meer hebben... En dan komt Rockstar opeens met een westerngame aanzetten...

"LEVEL NA LEVEL COWBOYS OMLEGGEN GAAT OP DEN DUUR VERVELEN. ROCKSTAR HEEFT DIT ECHTER KNAP WETEN TE VOORKOMEN."

TYPISCH ROCKSTAR

Vanaf het begin druipt de typische Rockstar aanpak van Red Dead Revolver af. Alles klopt tot in de kleinste details. Neem nu de introfilm, die zou zo uit een spaghettiwestern gehaald kunnen zijn, inclusief van die geinige streepjes in beeld om aan te tonen dat de kwaliteit van de filmrol slecht is. De perfecte western-sfeer blijft je de hele game plezieren. Rockstar heeft bekende spaghetti songs gelicenseerd en de karakters en de omgevingen zijn uiterst treffend neergezet. Het typische western stadje Brimbstone zit vol lelijke, stoffige, whiskey zuipende cowboys, coole premiejagers, vuilbekkende hoeren en dikke stinkende Mexicanen. Het hele zootje is natuurlijk constant met elkaar aan 't knokken, wat prachtig in beeld wordt gebracht compleet met flinke ladingen bloed.

WRAAK

In Red Dead Revolver speel je Red, een premiejager wiens ouders voor zijn neus vermoord zijn door outlaws van de Mexicaanse generaal Diego, en dat schreeuwt om wraak.
In dik twintig missies kom je steeds dichter in de buurt bij de bonenvreter, onderweg allerhande boeven killend om geld te verdienen. De gameplay bestaat voor negentig procent uit knallen en verder uit wat RPG-achtige handelingen als health kopen, wapens upgraden en het unlocken van maps en karakters voor de prima deathmatch multiplayermode (Xbox Live).



SOEPEL

Op zich een vrij eendimensionale aanpak, die Dead Man's Hand nekte, want level na level cowboys omleggen gaat op den duur vervelen. Rockstar heeft dit echter knap weten te voorkomen.
Ten eerste verloopt het knallen erg soepel. Je trekt de gun met de rechter trigger, mikt (goed instelbaar) met de rechteranaloge stick en drukt af met de linker trigger. En denk je 'dit ken ik nu wel', dan krijg je een nieuw gameplay element voor de kiezen, zoals schieten vanaf het paard (jammer alleen dat hiér de controles niet goed zijn uitgewerkt), met een railgun maaien, een level met een ander karakter afwerken (bijvoorbeeld een indiaan), de artillerie helpen door vijandelijke kanonnen met je geweer 'aan te wijzen', Mexicanen op een trein uitschakelen, etc.
En dan zijn er nog de duels. Je weet wel, een tegen een en kijken wie het eerst z'n ijzer trekt. Dit is even waanzinnig als moeilijk in de game verwerkt. Het pistool trek je door eerst de rechter stick naar beneden en dan naar boven te duwen en vervolgen af te drukken. Iets waar je echt op zult moeten oefenen, zeker in de Battle Royal, waarin de laatste twee tegenstanders hun gun sneller trekken dan hun schaduw.


In deze houding verlaat ik ook regelmatig het huis. Achtervolgd door enkele etensborden en ander serviesgoed.

LASTIG

De moeilijkheidsgraad ligt sowieso behoorlijk hoog in RDR (en is niet instelbaar). De levels zitten vol met mid- en eindbazen die lastig en soms onlogisch te killen zijn, en slechts het einde van het level is je save. Kortom, frustratie zal je zeker ten deel vallen bij het spelen van RDR.
Echter, als je fan bent van spaghettiwesterns dan ben je bereid door deze zure appel heen te bijten. Je wordt er voor beloond. En dat zeg ik, iemand die niks met het genre heeft. ◄

FULL SCREENSHOT



ROCKSTAR SAN DIEGO • TAKE 2 • TEL. 076-5481350 • WWW.ROCKSTARGAMES.COM/REDDEADREVOLVER
GENRE: WESTERN SHOOTER • AANTAL SPELERS: 1 VERWACHT: OUT NOW

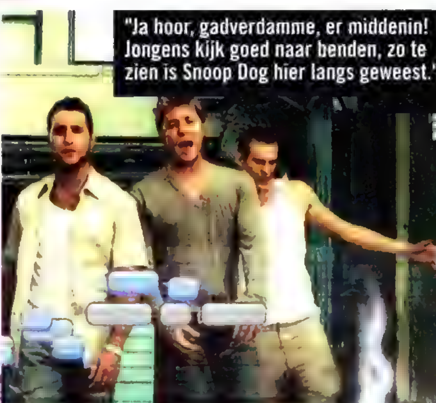
SKATE

GRAPHICS	8	REPLAY	8	GAMEPLAY	8	SCORE 80

Met een groter aanbod aan songs had ik SingStar waarschijnlijk een hogere score gegeven dan Karaoke Stage. Laten we hopen dat de add-ons voor een prikkie de deur uit gaan.



SINGSTAR



"Ja hoor, gadverdamme, er middenin! Jongens kijk goed naar benden, zo te zien is Snoop Dog hier langs geweest."



Hier kan ik nu uren naar kijken, uuuuh luisteren. Heel lekker, vooral in de hogere regionen.



Kolere; wanneer is die uit de manege ontsnapt!

Heb ik me vorige maand helemaal schor gezongen met Konami's Karaoke Stage, nu mag ik mijn stembanden loslaten op Sony's SingStar.

Dat Singstar en Karaoke Stage in aardig wat opzichten verschillen van elkaar, blijkt al wanneer je 't produkt uit de package haalt. In tegenstelling tot Karaoke Stage worden er bij SingStar twee microfoons meegeleverd. Konami zal voor het tweede deel waarschijnlijk ook met mics op de proppen komen, maar die hadden van mij best al bij de eerste versie meegeleverd mogen worden.
Met z'n allen in de huiskamer karaoke zingen met wat usb-headsets geeft toch een minder magisch gevoel dan met twee microfoons in de aanslag.

HIP

Verder valt op dat de vormgeving van SingStar (laat ik 'm maar niet afkorten) een stuk gestileerder is dan Karaoke Stage, dat een meer cartoony feel heeft. Er hangt een beetje een retro sfeertje met frisse kleuren en een hoog hipheidsgehalte dankzij de flitsende clubs die je in de game aantreft.
Misschien is het allemaal iets te hip als je het mij vraagt, want voor zover ik me kan herinneren is dit zangspektakel niet direct aan flitsende clubgangers besteed. Het lijkt me dan ook sterk dat Sony daar wel eventjes verandering in zal brengen.

> "MET EEN EYETOY KUN JE JEZELF IN CLIPVORM TERUGZIEN."

FUN FACTOR

Maar waar heb ik het over? Waar het uiteindelijk allemaal om gaat is of de het aanbod van de songs groot en gevarieerd genoeg is en of de uitdaging en fun factor groot genoeg is.
Wel, op bepaalde vlakken lijkt SingStar het niet zo heel goed voor elkaar te hebben. Het aantal nummers is in vergelijking met Karaoke Stage wat karig (slechts dertig). Ik trof een Madonnaatje aan, een Elvisje, een A-Haatje, een Village Peopletje, maar daarnaast wel erg veel recent gelicenseerd materiaal van Engelse bodem (uiteraard uit de Sony-catalogus) dat bij Britten een stuk beter in de smaak zal vallen dan bij ons. Het meezinggehalte is dan ook niet al te hoog en met name rock en urban zijn niet al te best vertegenwoordigd.
Als het goed is zullen er in de nabije toekomst een soort add-ons verschijnen waar dit soort muziekstromingen een voornamere rol in spelen, maar voor dit moment valt het huidige aanbod een beetje tegen.

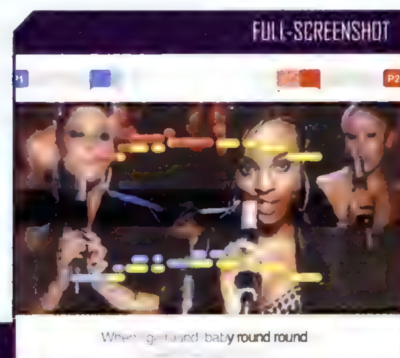
TIMING

Daar staat tegenover dat SingStar je de mogelijkheid biedt om los van de singleplayer (die hier Starmaker heet en volgens hetzelfde principe werkt als Karaoke Stage) tegelijkertijd tegen elkaar of in teams van drie te zingen.
Nadat je een aantal nummers geselecteerd hebt, kun je de clip op de achtergrond laten meespelen of, wanneer je over een EyeToy beschikt, jezelf met een hoop poespas in de vorm van special effects op het scherm terugzien. Zeker een leuke toevoeging, die je overigens ook kunt opnemen en terugbekijken. Het zanggedeelte kent echter een paar kleine minpuntjes. Zo had ik het gevoel dat je een fractie van een seconde achter het origineel moet zitten om de timing goed te hebben. Alsof je een zeer long distance call aan het plegen bent, zeg maar. Da's behoorlijk storend voor ritmische mensen die graag lekker op de beat meezingen.

VERGEEFLIJK

Desondanks leiden dit soort minpuntjes niet tot grote irritatie. SingStar is qua opties, interface en vormgeving verder een goed verzorgd produkt (beter dan Karaoke Stage) en zal jou en je vrienden en vriendinnen heel wat uurtjes bezighouden.
Toch geef ik 'm een iets lager eindcijfer dan Karaoke Stage, omdat die titel net iets uitdagender is. Timing en het aanhouden van de juiste toonhoogte- en lengte spelen een net iets grotere rol dan in SingStar, dat iets vergeeflijker lijkt te zijn. Mijn voorkeur gaat in ieder geval naar Konami's produkt uit, al zal Sony ongetwijfeld van haar fouten leren en weldra met een sterk verbeterde versie op de markt komen. ◄

FULL-SCREENSHOT



SCEE • COLUMBIA TRISTAR • TEL: 035-6250720 • WWW.SINGSTAR.COM
GENRE: KARAOKE • AANTAL SPELERS: ONEINDIG • VERWACHT: OUT NOW

VAN HELSING

PLAYSTATION 2 / PC / XBOX

SCORE 73

GRAPHICS 7 | REPLAY 7 | GAMEPLAY 7

Van Helsing is vergelijkbaar met de Lord Of The Ring games van EA; een tikkeltje kort, maar opzeker fun en flitsend zolang het duurt.





Typisch Hollywood, lekker kort door de bocht. De profèssor heette Frankenstein, het monster niet...

VAN HELSING

De rolprent Van Helsing was oppervlakkig popcornvermaak. Nadat ik de bioscoop had verlaten was ik alweer vergeten waar de film ook alweer over ging. Is het met de game net zo gesteld?

Van Helsing is de zoveelste film-naar-game titel die we de laatste tijd op ons bordje krijgen. De film was aardig maar moest het vooral hebben van de special effects en de gevechten. Hetzelfde kan gezegd worden voor de game, alleen voer je de gevechten hier natuurlijk zelf uit, en dat maakt de game toch wat geslaagder dan de film.

SAPPIG

Als Van Hesling (met flapperjas) reis je door diverse gothic style locaties en hak, knal en beuk je er lustig op los. Van Helsing heeft vanaf de start al direct een aantal sappige wapens onder zijn donkere pakje verborgen; dubbele pistolen en de zeer smakelijke tojo blades. Hiermee kun je stoere en fraai ogende combo's uitvoeren.

Ook je grapple hook, die je voornamelijk gebruikt om naar hoger gelegen plekken te zwieren, kun je tijdens gevechten gebruiken om vijanden te spiesen en naar je toe te trekken. Een beetje als Scorpion uit Mortal Kombat dus.
Nog veel meer dringt de titel Devil May Cry zich op. De double jump, de combo's, de manier van vechten met de dubbele guns en de fixed camera (die voor de verandering redelijk goed werkt)... Devil May Cry's invloed is onmiskenbaar aanwezig.

MIJN HOED!

Hoe verder je komt, hoe meer combo's, cheats en andere goodies je verdient. Het is meer dan aan te raden om alle kisten en tonnen op je weg open te beuken, hierin vind je namelijk groene glyphs of cheat glyphs. Hoe meer groene glyphs je verzamelt, des te sneller je nieuwe wapens en skills kunt kopen. Ook vind je geheime deuren die alleen open te beuken of te schieten zijn met een specifiek wapen.

> "DE MEESTE UNIVERSAL GAMES ZIJN BEHOORLIJK MIDDELMATIG, MAAR VAN HELSING ONTSTIJGT DAT PREDIKAAT... NET."

Voorts loont het om daken, pilaren en torens goed af te speuren voor de nodige powerups. Zo zijn er geheime grapple hook momenten die al hinten naar een verborgen richel of platform. Hou je grapple indicator dus goed in de gaten.
Kleine puzzeltjes (het plaatsen van juiste voorwerpen, schakelaars omzetten) zijn aardig maar comboknokken blijft verreweg de hoofdmoot. Levelboss fights zijn extra leuk aangezien er dan meer van je verwacht wordt dan slechts hakken en beuken.
Erg grappig is 't feit dat als je een gevecht doorstaat en 't je lukt om ook nog eens je hoed op te houden, je extra punten scoort.

ENTERTAINING

Van Helsing had de schijn van meet af aan tegen; de meeste Universal games zijn namelijk behoorlijk middelmatig, maar deze flitsende hack & slasher ontstijgt dat predikaat... net.
Dat is vooral te danken aan de combat die in een milde bui zeker spectaculair genoemd kan worden. Ook de replay, de veelheid aan moves, het verzamelelement en het perfect executeren van moves maakt dat ik de indruk kreeg dat de makers wel degelijk hun best hebben gedaan om de gamer te entertainen en te prikkelen.
Dat diezelfde makers heel goed naar Devil May Cry (1) hebben gekeken, is in dit geval alleen maar goed (en misschien zelfs wel hun redding).



Van paardrijden krijg je O-benen.



"Laat me los! Ik ben Van Helsing niet. Ik ben Vennegoor of Hesselink!"

"Heiho, heiho; een moord is zo gedaan; dan kunnen we, dan kunnen we, naar huis toe gaan."

HEL(SING) OP DE GBA!

Van Helsing is er ook op de GBA maar dat moet zonder twijfel de slechtste GBA-titel van 2004 zijn. Ongelofelijk wat een wanproduct! De game ziet er butt ugly uit, klinkt afgrijselijk, is button bashen deluxe, kent de meeste repetitieve gameplay sinds Pong en kun je in iets meer dan een uurtje uitspelen.
Serieus, ze zouden je geld moeten toegeven om deze game te spelen. Wie deze GBA-titel aanschaft, gaat hele vette spijt krijgen!

SAFFIRE • VIVENDI UNIVERSAL • TEL: 020-7951250 • WWW.VANHELSINGGAME.COM/US

GENRE: THIRD-PERSON ACTION • AANTAL SPELERS: 1 • VERWACHT: OUT NOW

OUT NOW • ACQUIRE • CAPCOM • ELECTRONIC ARTS • TEL: 020-6589988 • WWW.EAGAMES.NL

STEVEN | GRAPHICS 7 | REPLAY 8 | GAMEPLAY 7 | SCORE 71

WAY OF THE SAMURAI 2

■ ***Het is een mooie tijd voor ons martial arts freaks, want er is momenteel geen tekort aan ninja en samurai games. En geen van deze titels pakt het zo serieus aan als Way of the Samurai 2.***

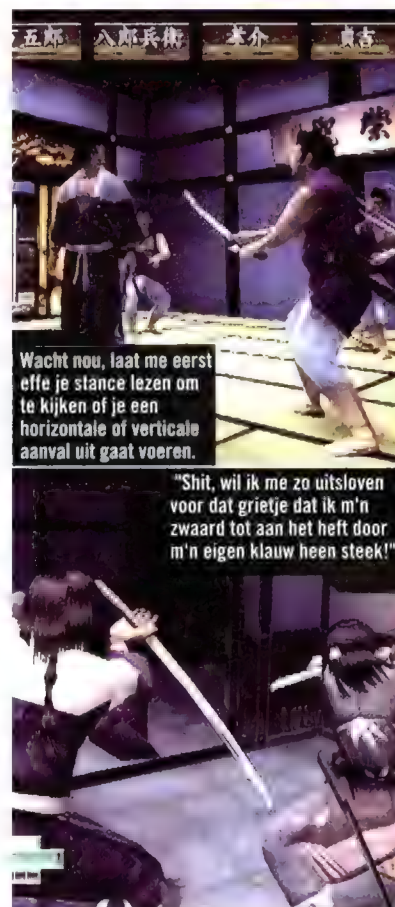
Niet iedereen zal het met mee eens zijn maar ik vind Way of the Samurai 2 een hele vermakelijke game.
Waarom zou iemand het niet leuk vinden? Tja, als je net zoals ik bent blijven hangen in een Ninja Gaiden high, dan voelt bijna elk ander soortgelijk spel stroef en traag aan, zo ook Way of the Samurai 2. Het is dan ook belangrijk dat gevoel los te laten en in je achterhoofd te houden dat deze game een hele andere ervaring probeert neer te zetten.
WotS 2 probeert gamers een authentiek samurai avontuur te bieden en slaagt daar ook in. Het enige dat het geloofwaardig opgaan in de fictieve (en ietwat kleine) wereld van het eiland Amahara in de weg staat, is de ongelooflijk irritante Engelse audio. De voice-acting is niet slecht maar past gewoon niet bij wat je op je scherm ziet. Stoere traditionele Japanse personages met een Amerikaans accent... aaargh. Een Japanse taal optie past toch wel op zo'n DVD'tje jongens? Kleine moeite, groot plezier.

KEUZES

Maar goed, verder met het avontuur. Er zijn drie belangrijke groepen op het eiland: de Magistrates (oftewel, de politie), de Aoto-gang, en de dorpelingen. Je kan ieder van deze partijen helpen en hiermee beïnvloeden hoe men op jou reageert.
Jouw keuzes hebben daadwerkelijk gevolgen voor het verloop van het spel, waardoor het zeker interessant is om het spel nogmaals te doorlopen. Aangezien het uitspelen van de game slechts een paar uurtjes in beslag neemt, heeft de ontwikkelaar dit ook voor ogen gehad, en de verschillen binnen het verhaal maken het gelukkig ook de moeite waard. Tevens unlock je steeds nieuwe customizing opties, zodat jouw samurai er geen twee keer hetzelfde uit hoeft te zien. Verdere afwisseling vind je in de vorm van nieuwe moves en betere zwaarden. Ook kan je aan je hakmes sleutelen en deze laten repareren als je er te veel mee hebt verdedigd (tenzij je niet zo aardig bent geweest tegen de dorpelingen, dan helpen ze je niet).

INSTANT KILL

De gevechten zijn redelijk realistisch, wat overigens niet betekent dat iedereen met één hak dood is en er geen fictieve bewegingen in zitten. Wel kan je iedere vijand met een instant kill om het leven brengen, door op het juiste moment een tegenaanval uit te voeren. Ook kun je aan hun stance aflezen of je belagers een horizontale of verticale aanval gaan uitvoeren. Alles bij elkaar niet de meest vloeiende actie maar het speelt lekker weg en past goed bij de setting.
Way of the Samurai 2 is een traditionele typische niche game; een kort en vermakelijk avontuur voor de liefhebber... zoals ik! ◀



Wacht nou, laat me eerst effe je stance lezen om te kijken of je een horizontale of verticale aanval uit gaat voeren.

"Shit, wil ik me zo uitsloven voor dat grietje dat ik m'n zwaard tot aan het heft door m'n eigen klauw heen steek!"

OUT NOW • ELECTRONIC ARTS • TEL: 020-6589988 • HYPERLINK HTTP://WWW.EAGAMES.NL

GAME BOY ADVANCE

JAN | GRAPHICS 8 | REPLAY 7 | GAMEPLAY 8 | SCORE 80

HARRY POTTER & DE GEVANGENE VAN AZKABAN

■ ***De nieuwe Harry Potter op de GBA is heel anders van opzet dan zijn console en PC broertjes. Vandaar dat we de tovenaar in minimaatje apart onder de loep nemen.***

Het voelt gek, een nieuwe HP- game terwijl het buiten tot tien uur 's avonds licht is. Harry Potter hoort voor mijn gevoel bij de winter of op z'n minst bij de herfst. Nu is het de tijd voor Boktai, voor Far Cry, voor witbier en terrasjes!
Toch smolten deze kulargumenten al na tien minuten spelen weg, als sneeuw voor de spreekwoordelijke zon, want met dergelijke smakelijke gameplay maakt het jaargetijde natuurlijk geen zwarte puntmuts meer uit.

MAGISCHE MOVES

De game is een RPG waarin Harry menig battle mag uitvechten. Dit doet hij met diverse op Zweinstein geleerde spreuken.
De overeenkomsten met andere RPG's op GBA duiken meteen op. Zo stijgt Harry al toverend en verkennend in experience, kan hij zichzelf optuigen met kleding en attributen, heeft hij levensenergie en 'magic power' en kan hij magische moves uitvoeren met behulp van verzamelde tovenaarskaarten. De battles zijn turn-based; Harry kiest een spreuk uit zijn spreukenboekje en de aan te pakken vijand flikkert aan en uit. Het is 't beste om de spreuk in te drukken op het moment dat je tegenstander het felst oplicht; ben je te laat dan kun je missen of minder schade aanbrengen. Ook kun je Ron en Hermelien, die deel uit gaan maken van je groepje, inzetten tijdens gevechten.

EXTRA GAMEPLAY

De game zit boordevol (extra) spelelementen zoals het verzamelen van alle kaarten (voor bonuspunten en special moves), minigames zoals het zorgen voor Harry's uil, Buckbeak's Flight, Driving the Knight Bus (ik heb de Engelse versie getest dus de Nederlandse namen moet ik schuldig blijven), subqueesten die je uitvoert voor Ron en Hermelien en de linkfunctie met de Cube.
Zo kun je Hedwig, je uil, naar de GameCube transporteren en trainen zodat ie sterker terugfladdert naar je GBA. Ook kun je minigames downloaden naar een lege GBA als je de Cube-versie hebt.

MAGISCHE SFEER

Zelf vind ik Harry Potter op de GBA de leukste van alle beschikbare versies. Door de console en de PC-versie werk je je als geoefend speler redelijk snel heen, al is HP natuurlijk gericht op de wat jongere speler. HP op GBA biedt echter genoeg netto speeluren en heeft qua feel best wel wat weg van een console RPG en Mario & Luigi: Superstar Saga. Dit is dus zeker geen snel incashertje van een filmlicentie want ook de magische sfeer komt hier, ondanks de grafische beperkingen van de spelcomputer, knap tot leven. ◀

En dan mogen jullie raden waar ie in verandert na het drinken van een Koala Light.



"Lekker Hermelien; jij ook altijd met je "ik eis dit en ik eis dat"

Nieuw!



ALLES OVER MP3

In deze praktijkgids o.a.:

- Top 20 MP3-spelers
- De basis van MP3 rippen
- MP3 naar CD branden
- MP3 overzetten naar audio CD format

Nu overal te koop

Of kijk op www.pcmweb.nl/shop

OUT NOW • SPIKE • CAPCOM • ELECTRONIC ARTS • [illegible] • [illegible]

PLAYSTATION 2

SKATE | GRAPHICS 6 | REPLAY 7 | GAMEPLAY 7 | SCORE 65

RIDING SPIRITS II

Het eerste deel van Riding Spirits kreeg gemengde kritieken en dus ben ik erg benieuwd of de neuzen van motorrace fans ditmaal massaal dezelfde kant op gaan staan.

De eerste editie van deze motorracer is volgens mij niet veel verder gekomen dan de landsgrenzen van Japan, waar ontwikkelaar Spike gevestigd is. Research leerde me dat men de game niet al te bijzonder vond. Nu de ontwikkelaar het vervolg heeft ondergebracht bij Capcom en de programmeurs geleerd hebben van de fouten uit het verleden (hopen we dan maar) zou je dus mogen verwachten dat we ditmaal een racer gepresenteerd krijgen waar de fans echt tevreden mee kunnen zijn.
Wel, de stats beloven in ieder geval veel goeds. Met meer dan driehonderd gelicenseerde bikes van onder meer Aprilla, Honda en Yamaha, de aanwezigheid van bekende Japanse tuneshops, een shitload aan onderdelen, outfits en helmen en een vijftiental bestaande tracks (van het welbekende Suzuka tot Twin Link Motegi) lijken we een aardig tijdje vooruit te kunnen. Met minder mag je vandaag de dag ook geen genoegen nemen, vind ik.

VARIATIE

Qua selectiemenu's en algehele opzet doet de game sterk denken aan GT 3. Om competities en dergelijke te kunnen racen, zul je eerst enkele rijvaardigheidstesten moeten ondergaan. Verder is het finetune-gedeelte zeer uitgebreid en kun je je vergaarde motoren in je garage stallen. Uiteraard wordt er gereden om prijzengeld, waarmee je weer nieuwe motoren, onderdelen, outfits en dergelijke kunt aanschaffen.
Alleraardigst is de aanwezigheid van de 100 Battle mode, waarin je het tegen een of meerdere tegenstanders opneemt en je bepaalde missies en opdrachten moet volbrengen. Een andere fijne toevoeging is de Motard Racing mode die je in staat stelt zowel op geasfalteerde als off-road tracks te racen. Kortom, aan variatie in deze racesim geen gebrek.

TE TRIEST

De besturing van de motoren voelt zeer realistisch aan, dus verwacht niet dat je wel eventjes met twee vingers in de neus door alle bochten scheurt. Gegarandeerd dat je meer dan eens op je bek gaat als je lastige bochten een fractie van een seconde te vroeg of te laat aansnijdt. Ook zit er flink wat vaart in de game en is de framerate zeer constant.
Hiervoor heeft de ontwikkelaar wel bepaalde offers moeten doen die de game niet ten goede komen. Zo zijn de graphics en de geluiden van de motoren en crashes echt te triest voor woorden. Deze facetten vielen me zelfs zo zwaar tegen dat ik al na een uur bijna wilde kappen met spelen. Toch staat er met de grote variatie aan modes en motoren plus de lekkere besturing voor de racefanaten voldoende tegenover om het flink wat langer met de game uit te houden.
Ik zou 'm wel eerst een weekendje huren. Kun je kijken of je al dan niet met de tegenvallende graphics en sound kunt leven. ◄


Lijkt me handig om voor de race je standaard in te klappen, maat!


Ooooooh; een stelletje schorem heeft verwarrende tekens op het circuit gekalkt!

OUT NOW • CROTEAM • CLIMAX STUDIOS • TAKE 2 BENELUX • TEL: 076-5481350 • WWW.CLIMAX.CO.UK

PLAYSTATION 2 / GAMECUBE

JAN | GRAPHICS 5 | REPLAY 4 | GAMEPLAY 6 | SCORE 50

SERIOUS SAM: NEXT ENCOUNTER

Drie jaar geleden kwam Serious Sam uit voor PC, een jaartje erna kwam er een poort voor de Xbox. Des te vreemder dat nu pas de GC en de PS2-versie het licht zien.

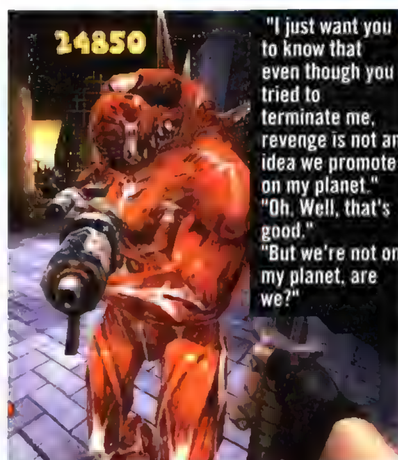
Om met het goede nieuws te beginnen; deze Serious Sam ligt gelijk voor een budgetprijs in de bakken. Daarmee is ook alles positiefs gezegd want deze nieuw gemaakte versie van de eerste Serious Sam voelt en oogt als de bejaarde PC-game die drie jaar geleden uitkwam. Dat komt vermoedelijk voor een groot deel omdat niet Croteam maar Climax achter het roer heeft gestaan.
Climax is sowieso een wispelturige ontwikkelaar die voor een zak geld met iedere uitgever in bed duikt. Enerzijds weten ze pareltjes te ontwikkelen als Sudeki en MotoGP 2, anderzijds hebben ze middelmatige games als ATV Racing en Gumball 3000 op hun CV staan. En ook Serious Sam: Next Encouter valt in die laatste categorie.

RENNEN & VALLEN

Serious Sam was alleshalve serieus. De knallen-of-geknald-worden shooter was een ode aan oldskool schietspellen als DOOM en Duke Nukem. De fluorescerende graphics, de onevenwichtigheid in art (het was een bij elkaar geraapt zooitje Doom, Quake, Duke Nukem monsters en settings) en de duffe hoofdpersoon vergaf je de game, omdat de gameplay aangenaam hectisch, panisch en chaotisch was. Het was rennen, springen, vliegen, duiken, vallen, opstaan en weer doorgaan.
Het was jij tegenover een absurd aantal monsters en vijanden. Je kon nog maar net die health powerup pakken of nieuwe ammo vinden om de volgende lading baddies over de kling te jagen.
Dat was Serious Sam en dat is in deze Cube en PS2 versie veel minder. Daarvoor zijn er te weinig vijanden en ligt er te veel health en ammo her en der verspreid door de levels.

ONGEÏNSPIREERD

De graphics werken ook al niet mee want de levels zien er ongeïnspireerd uit.
De doorsnee monsters zijn niet noemenswaardig en af en toe heb je meer het idee dat je met een hele slechte Half-Life Mod te maken hebt. Dat valt me vies tegen van Climax.
Wat dan wel weer leuk is, is de online multiplayer... alleen niemand die 't speelt. Je kunt met acht man raketten op elkaar knallen via Deathmatch en andere standaard modes. En met een maatje speel je – als je zin hebt – met twee man co-op offline.
Budgetprijs of niet, SS: NE heeft het gewoon niet. De game komt veel te laat, ziet er gedateerd uit, mist de SS vibe en multiplayer speelt geen hond.
Als je met een PS2 shooter online wilt pak dan Socom of wacht op aankomende titels als KillZone, GoldenEye: Rogue Agent en TimeSplitters: Future Perfect. ◄



"I just want you to know that even though you tried to terminate me, revenge is not an idea we promote on my planet." "Oh. Well, that's good." "But we're not on my planet, are we?"


Leuk hè, die vormgevers van de PU.





PU lezers als officiële gametesters

PLAYTEST PLA

Zaterdag 24 april 2004 mag je gerust een unieke dag in de geschiedenis van de PU noemen; voor het eerst konden tien lezers namelijk officieel een game testen in een heuse ontwikkelstudio, in een ruimte met consoles en TV's dus, met de developer in kwestie erbij. We hebben het nog even nagezocht maar volgens ons is dit in de geschiedenis van de Nederlandse gamejournalistiek nog niet eerder vertoond. En we gaan het zeker vaker doen, dus hou het blad en de site in de gaten.

Een paar maanden geleden plaatsten we in samenwerking met de Nederlandse uitgever/developer Playlogic op Powerweb een oproep voor speltesters. Natuurlijk testen de ontwikkelaars zelf hun spel door en door, maar je hebt het eigen werk op een gegeven moment zo vaak gezien dat fouten soms niet meer worden opgemerkt. Tijd om speltesters in te zetten.

In het buitenland verdient men z'n brood ermee. Er zijn in de VS en Engeland zelfs uitzendbureaus voor gametesters die alles weten van het (bug)testen van computerspellen en daar fulltime mee bezig zijn. Vergis je overigens niet in het werk; bugtesten is iets totaal anders dan 'lekker spelen'. Een speltester dient keer op keer hetzelfde level af te werken, vaak op manieren die een normale gamer nooit zou verzinnen. In Nederland is de gamesindustrie nog niet groot genoeg voor een dergelijke aanpak (Guerilla heeft een ervaren Britse bugtester laten overkomen die gamers hier selecteert) en daarom kwam Playlogic bij ons aankloppen. Waarom zouden we onze lezers niet uitbesteden? Die roepen toch steeds dat ze zo graag werkzaam willen zijn in deze branche...

Nou dat lijkt dus te kloppen want ondanks de 'pittige' eisen (ouder dan 17, wonend in de buurt van Breda) moest Playlogic binnen vier dagen de inschrijving stopzetten; meer dan 160 lezers hadden zich al aangemeld en er was maar plek voor tien!

> 'PLAYLOGIC HEEFT BESLOTEN DIT PU-TESTTEAM VAKER TE GAAN GEBRUIKEN.'

DE UITVERKORENEN

De uitverkorenen stonden 24 april in Breda Prinsenbeek ruim voor de afgesproken tijd bij de voordeur te trappelen voor een test van ruim zes uur, bestaand uit vier delen.

In de eerste twee delen werd Cyclone Circus onder de loep genomen, en niet door gewoon te gaan spelen maar door een lange lijst met vragen af te werken. Een argeloze voorbijganger had kunnen denken dat hier een theorie-examen voor het rijbewijs werd afgenomen.

De vragen varieerden van 'is level 2 te moeilijk', 'hoe lang hou je het met één leven vol, 'voelt de besturing intuïtief aan', 'wat vind je van het leveldesign, 'hoe is de A.I.', 'wat vind je van de sound', etc.

Na afloop van elke sessie werd gevraagd om een algemene opinie van het spel. Was het te moeilijk of te makkelijk, waren er bugs gevonden, was het leuk om te spelen, uitdagend, etc. Na de middagpauze werd hetzelfde procédé losgelaten op Xyanide. (Voor een uitslag van de test van beide games zie het kader.)

WAAR IS DE GROTE BEK NOU?

Als we afgaan op de houding van

DE GAMES

Twee games werden er dus getest: de vlieg/racegame Cyclone Circus en de 3D sidescrolling shooter Xyanide. Beide games werden gretig gespeeld en nergens zag je teleurgestelde gezichten. Wel werd duidelijk dat Xyanide bij het complete PU-pannel de favoriet was. 'Extreem verslavend' en 'behoorlijk pittig' waren de meest gehoorde opmerkingen.

Wel vond men het beeld af en toe iets te druk, vooral als er veel explosies te zien waren en de interface ook nog eens in de weg zat. Ook zei men dat de muziek niet helemaal passend was bij de actie.

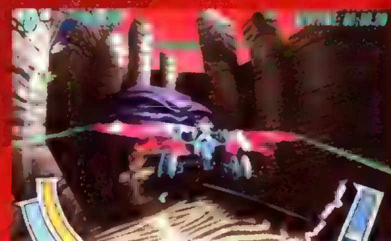
En o ja, de game kon wel ietsje minder moeilijk.



Over Cyclone Circus waren de meningen wat meer verdeeld. Echt moeite had men niet met het spel, soms was het zelfs te makkelijk. Na een paar minuten had men het trimmen van de zeilen en het stunten in de vingers en werd er volop om de eerste plek gestreden.

Men vond het onderwerp van de game op zijn zachtst gezegd revolutionair want een racegame met vleugels, waar vergelijk je dat nu mee?

Playlogic zal dus ook een fikse taak hebben om de game goed aan de man te brengen, de meeste gamers zitten toch op vervolgen van meer van hetzelfde te wachten, en dat is Cyclone Circus allesbehalve.




"Ik denk dat ik toch maar verwarmingsmonteur word."


'Er komt een politieauto met sirene en zwaailicht van rechts...' pffffff.

YLOGIC

de aanwezige PU-lezers, blijft de huidige PU-redactie nog wel even op zijn plek zitten. Playtesten is vooral de fouten en onvolkomenheden uit het spel halen. En niet de developer in kwestie sparen omdat je het zo zielig voor hem vindt om te zeggen dat het spel aan alle kanten zuigt.
Kritiek is nodig, want aan de hand van deze test moet de developer uitmaken of de game uitdagend/goed genoeg is voor verkoop. En dus heb je niks aan opmerkingen als 'eeeh, ik vind het wel leuk meneer...' en 'ja, eeeh, ziet er goed uit, eeeh'. Waar waren opeens de grote bekken die we altijd op het forum zien, of hadden we toevallig de braafste exemplaren uit de 65.000 lezers gefilterd?
Het is dat de mannen van Playlogic zeiden dat je best negatief over hun spellen mocht wezen en dat ze niet zouden gaan huilen bij kritiek, anders hadden ze na afloop het idee gehad twee maal het achtste wereldwonder te hebben geschapen. Je moet er toch niet aan denken dat wij zo kritiekloos een PU'tje maken...
Gelukkig keerde de branie na een paar uur terug en werden er steeds zinniger opmerkingen gemaakt. Zo zinnig dat Playlogic besloot dit team als vast testpannel te gaan gebruiken bij hun volgende games. Deze PU-lezers zullen dus de komende tijd regelmatig naar Breda mogen komen om een spel te testen dat nog volop in ontwikkeling is. Als er dus een kutgame van Playlogic in de winkels komt te liggen, weet je waar het aan ligt...

FITNESS, GAMES EN HAARIMPLANTEREN

Als je het kopje hierboven leest, zou je kunnen denken dat Boris, Jan, Jurjen en Steven zich hebben opgegeven voor 'Extreme Make-Over'. Ik kan jullie echter geruststellen (of teleurstellen al naar gelang je kaal, buikjes en tatoeages niet digt), de vier blijven lekker zichzelf. Nee, het betreft hier de nieuwe studio van Playlogic, die ligt namelijk boven een fitnesstent en onder een bedrijf dat haar implanteert. Je weet wel, die gasten die Joling, Advocaat en Van Barneveld zo'n bos schaamhaar op hun hoofd hebben geplakt.
Ik heb wereldwijd al heel wat studio's gezien, maar de idiote mix van bleke, kettingrokende ontwikkelaars en hyperfitte, zonnebankbruine babes en yuppen deed enigszins vreemd aan.
Het werd helemaal hilarisch toen bleek dat de ontwikkelaars van Playlogic tegen sterke korting gebruik mochten maken van de fitness en het biologisch verantwoorde health-restaurant. Ha, ha, wat een aanbod voor mensen wiens lichaamsbeweging doorgaans niet veel verder gaat dan het bewegen van de muis en het aan en uitzetten van hun PC, en voor wie het eetpatroon bestaat uit veel koffie, een stuk koude pizza en een bakje wybertjes.

N-GAGE

Nieuwe ronde, nieuwe kansen

De kritiek op de N-Gage was af en toe niet mals, maar zoals jullie vorige maand al hebben kunnen lezen, komt er deze maand een nieuw model op de markt dat alle minpunten moet doen vergeten: de N-Gage QD.
Nokia had mij uitgenodigd om naar Parijs te komen en daar de QD eens effe lekker uit te proberen en eerlijk is eerlijk; ik was onder de indruk.

Zoals jullie weten is de QD een stuk kleiner dan z'n voorganger maar pas als je 'm in handen hebt, merk je hoeveel kleiner. Je mist dan onder andere wel die MP3 speler en het is geen tri-band toestel meer maar je krijgt er genoeg voor terug.
Hij past makkelijker in je zak, je kan er 'normaal' mee bellen en ook de toetsen en D-pad voelen veel beter aan. Nokia heeft meteen het lampje achter het beeldscherm sterker gemaakt en ervoor gezorgd dat de games van buitenaf zijn te verwisselen.
Al met al ben ik erg te spreken over alle aanpassingen. Nu kunnen we ook eindelijk zien of deze hardware kan concurreren met de huidige en aankomende handhelds, zonder dat bepaalde handicaps meespelen.



Boven de QD, die in werkelijkheid een stuk kleiner is dan de 'oude' N-Gage.

DE GAMES

Leuk natuurlijk dat Nokia de hardware onder handen heeft genomen maar ook bij de nieuwe N-Gage draait heel veel om de games.
Nu had het oorspronkelijke design de aandacht redelijk weggetrokken van de software maar ook op dat gebied was het een en ander aan te merken. Persoonlijk vond ik Sonic N erg stoer maar er ontbraken simpelweg must-play titels. Het aanbod was niet slecht, maar als je de PSX periode mee had gemaakt, kende je het meeste al.
Ook Nokia onderkent dit en gaat het allemaal anders aanpakken. Binnenkort verschijnen er een aantal exclusieve titels: Pathway to Glory, Ashen (zie preview) en Pocket Kingdom. Combineer dit met een aantal grote namen, zoals Crash Nitro Kart, Bomberman en Ghost Recon Jungle Storm en de software line-up ziet er hoopvol uit.

ENTER 'THE ARENA'

Valt je iets op aan deze games? Inderdaad, een aantal van deze titels schreeuwen om multiplayer actie. Bomberman is natuurlijk een klassieker en nog steeds een van de leukste mulitplayer games. Maar ook Crash Nitro Kart en de FPS'en lenen zich hier perfect voor.
Via Bluetooth kun je nog steeds tegen (dichtbij zijnde) vrienden spelen. Deze ervaring wordt uitgebreid met de N-Gage Arena. Denk hierbij aan een soort Xbox Live, waar je gratis met je N-Gage gebruik van kan maken. Hier vind je onder andere rankings, tournaments, player profiles en downloadable content (niet gratis... wat dacht jij nou).
Nokia pakt dus flink uit. Nu maar kijken of het genoeg is om eindelijk de handheld markt te veroveren. ◀

TIGER WOODS PGA TOUR 2004

EA SPORTS

69 SCORE



Als je van videogames en golf houdt dan speel je Tiger Woods PGA Tour, ja toch? En nu kun je dus ook lekker met je N-Gage genieten van een potje virtueel zwaaiwerk, tenminste, als je de paar tekortkomingen kunt vergeven.
De analoge besturing van de console-versies is nagebootst met de D-pad en werkt redelijk, al blijft het een beetje behelpen. Ook het putten is aangepast en gereduceerd tot het oplossen van een simpel rekensommetje. De Versus mode en downloadable content helpen natuurlijk wel weer mee. Niet zo goed als zijn grote broers, maar evengoed een aardige golfgame.

THE SIMS BUSTIN' OUT

EA GAMES

83 SCORE



Sinds vier jaar geleden het eerste deel van The Sims verschenen, is de levenssimulator met de komische noot razend populair geworden.
Deze mobiele variant is zeker in staat de trend door te zetten, ook al zijn er de nodige verschillen met de console-versies. Zo is deze versie nog meer open-ended dan zijn voorgangers. Wel zijn er natuurlijk nog steeds enkele hoofddoelen te bereiken en kan je genoeg minigames spelen en tijd door brengen met andere Sims.
Een iets andere game dan je gewend bent van de serie, maar niet minder goed.

ASHEN

TORUS GAMES

Ashen moet een van die exclusieve must-play titels worden voor de N-Gage. Een gotische FPS... oftewel, knallen in een duister sfeertje.
Na een brief te hebben ontvangen van je ietwat gestoorde zus vertrok je naar Seven City. Zusterlief beweert de geheime stad te hebben ontdekt waar ze al jaren naar op zoek is. Uiteraard is Seven City zelf ondertussen verlaten op wat vijandige monsters na.
De preview-versie ziet er al geslaagd uit, nu maar hopen dat een FPS een beetje speelt op een handheld zonder schouderknoppen.



Nintendo

JE WILT EEN NIEUWE TATTOO.
MAAR JE WEET NIET WAAR.



De eerste tatoeage waar je een Game Boy bij krijgt:
Nintendo introduceert de Game Boy Advance SP Tribal Edition. Speel meer dan 500 games in stijl.

Nu verkrijgbaar: 

GAME BOY ADVANCE SP
TRIBAL EDITION

DE JAARLIJKSE E3 BEURS OPENDE ONLANGS WEER HAAR DEUREN...

JEROEN, GEEF JURJEN ZIJN GBA TERUG.

-ZUCHT- JA, ED.

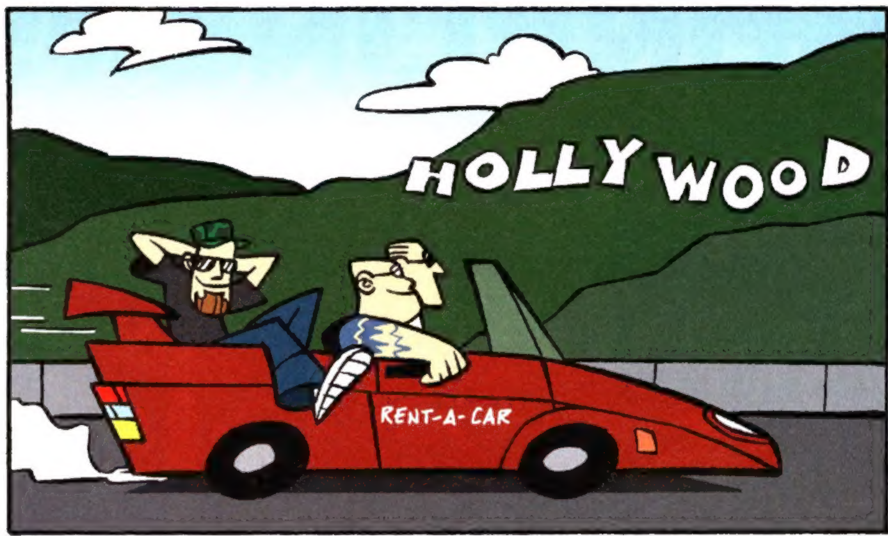
SKATE, JE MAAKT DAT TOCH NIET STUK?

NEE, ED.

KOMT ERAAN, ED.

STEWARDESS, EEN DUBBELE ESPRESSO GRAAG.

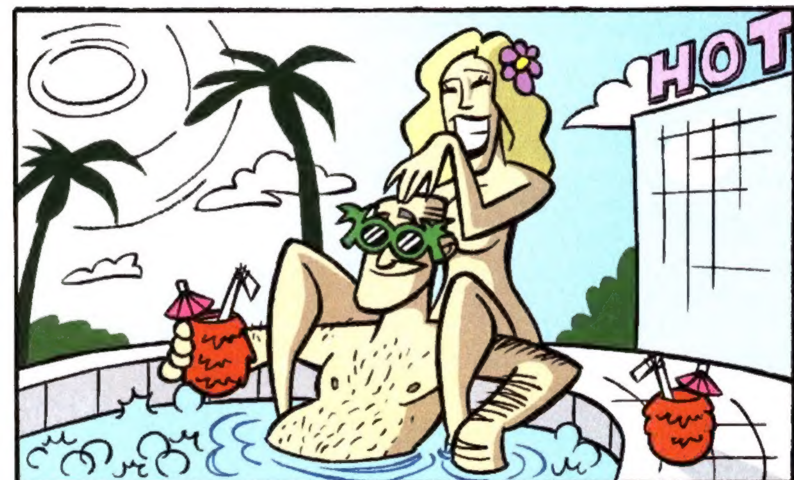
...OP NAAR L.A. DUS!













DOE DIT

DOE DAT

We hebben weer een buitengewoon interessante maar vermoeiende gameshow achter de rug met heel veel verrassingen. Jullie zouden eens moeten weten hoeveel games we dit jaar weer uitgebreid gechecked hebben..........|

ZUS

ZO

JORDI PETERS

ASTERIX & OBELIX XXL



Net als de eerder uitgebrachte PS2-versie weet dit avontuur op de kubus niet echt de bekoren.

GAMECUBE **60** SCORE

SPYRO: FUSION



Een aaneenschakeling van minigames die...

GBA **40** SCORE

CRASH BANDICOOT: FUSION



... te koppelen zijn aan dit spelletje, helaas is het een beetje suf.

GBA **41** SCORE

VOLGENDE MAAND IN POWER UNLIMITED

- De E3 DVD is weer verkrijgbaar. Alle abonnees kunnen hem extra voordelig bestellen terwijl de mensen hem ook los, in beperkte oplage, in de winkels kunnen kopen. De PU ligt dan met DVD voor het lucratieve bedrag van 9,95 euro in de schappen. Abo's kunnen hem natuurlijk al veel eerder via internet of telefoon bestellen.
- Onze Jan sloop van schaduw naar schaduw in de nieuwe Splinter Ce....eh Thief natuurlijk "En wat een pareltje is het geworden." Nou ja dat zijn de woorden van meneer Meyroos natuurlijk. Zal wel weer een Gold Award worden van die fanboy.
- We zetten de DS en de PSP tegenover elkaar om nu eens te kijken wat we er 'echt' mee kunnen.
- Jurjen kwam binnen en stiefelde naar het testhok. "Vier zwaardjes, vier zwaardjes," bazelde hij.
- Skate zeurt op redactievergaderingen al maanden maar om één ding; of hij Silent Hill 4 mag (p)reviewen. En omdat ie Ed z'n favoriete redacteur is, mag hij 'm dus voor z'n rekening nemen.
- Driv3r is binnen. We gaan hier niet verklappen of het ons goed of slecht beviel, daarvoor zul je nog eventjes je geduld moeten bewaren.
- De eerste titel van Guerrilla is dan eindelijk binnen: Shellshock. Is dit een voorbode van wat ons te wachten staat als Killzone straks uitkomt?
- F-Zero GP Legends ligt misschien al in de winkels maar voordat je hem aan gaat schaffen, willen we je verzoeken te wachten tot je de review van Jurjen hebt gelezen.
- Jeroen toverde de woonkamer om tot een waar Pac-Man festijn. Een GameCube, slechts één controller en drie GBA's waren nodig om grappige taferelen te veroorzaken.
- Alles onder voorbehoud uiteraard.

POWER UNLIMITED 08 LIGT 26 JULI IN DE WINKELS

WORD NU ABONNEE!!! CHECK PAGINA 18

COLOFON

Power Unlimited
VNU Business Publications

Hoofdredacteur Niels Roodenburg
Eindredacteur Ed Wiggemans
Redactie Richard Simon, Jan-Johan Belderok, Boris van de Ven, Jan Meyroos, Jeroen Roding, Jurjen Tiersma, Steven Saunders.
Redactie-assistente 023-5463346 (niet voor cheatcodes e.d.) ma t/m do 09.00-17.00 uur
Redactie-adres Power Unlimited, Postbus 1913, 2003 BA Haarlem
Internet www.powerweb.nl
Vormgeving Wonderworks, Haarlem
Illustraties Jordi Peters
Marketing Ilka Ruis, Eline Deijs, Arnout Verheij, Ardi Uttien, Sylvia Castelijn, Mascha van Riezen
Uitgever Anita van der Aa
VNU Labs Martijn Overman (coördinator)
Advertenties Reserveringen: tel: 023-5463407 fax: 023-5465508
E-mail: sales.pc@bp.vnu.com
http://adverteren.vnubp.nl
Account managers: Karel Broshuis, Stefan Joosten, Rocky Wilson
Account manager binnendienst: Lizette Kerkman, Janet Robben
Group Account Manager: Wilco van de Kuijt
International Advertising Sales Representation
www.vnuglobalmedia.com
USA: tel: 1 415 249 1620, fax: 1 415 249 1630
Europe/Asia/Middle East:
tel: 44 207 316 9101, fax: 44 207 316 9774
Druk Roto Smeets Utrecht
Nieuwe abonnementen www.abonnee.nu/powerunlimited, vul de bon in in dit blad of bel 0800-2266637 (ABONNEREN) 7 dagen per week van 09.00-21.00 uur.
Adreswijzingingen uiterlijk 3 weken voor de verhuizing www.abonnee.nu/klantenservice of bel 0900-7693786 (10 ct/minuut) of schrijf naar Sanoma Uitgevers, Postbus 1943, 2130 JT Hoofddorp
Klantenservice Voor vragen over abonnementen, nabestellen reeds verschenen nummers (tot 6 maanden na verschijningsdatum en andere vragen: www.abonnee.nu/klantenservice. Of bel 0900-7693786 (10 ct/minuut) of schrijf naar Sanoma Uitgevers, Postbus 41015, 2130 ML Hoofddorp. U kunt ook bellen met Media Expresse, het telefoonnummer vindt u op de adressticker.
Abonnementsvoorwaarden Een jaarabonnement (12 nummers) kost € 34,80 als u betaalt via automatische incasso; via acceptgiro betaalt u € 35,80. Het abonnementsgeld dient bij vooruitbetaling te worden voldaan. Abonnementen gelden tot wederopzegging en worden zonder tegenbericht automatisch verlengd voor maximaal een jaar. Het opzeggen van uw abonnement dient 6 weken voor afloop van het abonnement te gebeuren. Prijswijzigingen voorbehouden.
Leveringsvoorwaarden Levering van tijdschriften geschiedt volgens de Leveringsvoorwaarden Abonnementen. U vindt die op www.abonnee.nu. Levering en verkoop van Premies en Handelsartikelen: www.media-shop.nl. U kunt beide voorwaarden ook schriftelijk opvragen bij Sanoma Uitgevers, Postbus 40005, 2130 KM Hoofddorp, onder vermelding van welke voorwaarden u wilt ontvangen.
België Wilt u zich in België abonneren dan kunt u contact opnemen met: PARTNER PRESS - Charles Parentéstraat 11 -1070 Brussel
Tel : 02/556.41.40 - Fax : 02/556.41.46
E-mail: partnerpress@ampnet.be
Overschrijving op rekeningnummer 210-0985012-29
De abonnementsaanbieding voor Belgie bedraagt € 34,80 voor een jaarabonnement en is niet mogelijk in combinatie met een welkomstgeschenk







GROUND CONTROL II
OPERATION EXODUS

"Attack your enemy where he is unprepared, appear where you are not expected."

Sun Tzu-The Art of War

Ground Control II: Operation Exodus is een epische real-time actie / strategie game die het uiterste zal vergen van je strategisch en tactisch denken. Test je vaardigheden in de rol van Kapitein Jacob Angelus die het commando heeft over de hardware intensieve Northern Star Alliance of als de buitenaardse Virons met hun nano-organische technologie, in 24 missies vol actie. Test dan je strategie en tactiek tegen duizenden andere spelers online door in te loggen op Massgate™, een online community systeem die je directe toegang geeft tot online matchmaking, drop-in multiplayer, hi-score ladders, wedstrijden, chat rooms en veel meer.

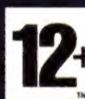
"Een van de meest tactische en spannende RTS-games op de markt. Absoluut waar voor je geld"
PC Zone UK

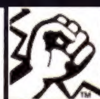
"Het detail van de eenheden, het knappe 3D terrein, de reflectie in het water, ... topkwaliteit gewoon" SCORE 87%
PC Gameplay

Om morgen te overleven moet vandaag je strategie veranderen...



www.groundcontrol2.com



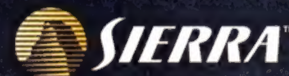












DELL™ XPS

Je hart klopt in je keel. Je krijgt klamme handen. Je adrenalinepeil stijgt. Zo horen computergames gespeeld te worden.



* monitor optioneel

Laat je verleiden door de spectaculaire Dell™ XPS, de gaming PC voor professionals. Hij biedt levensechte beelden voor één of meer spelers met fullscreen prestaties, heerst in alle strijdperken en verslaat elke concurrent met speels gemak.

NEW Dimension™ XPS Ultimate PC

- Intel® Pentium® 4 Processor 540 met Hyper Threading Technologie (3.20GHz, 1MB L2 cache, 800MHz FSB)
- Microsoft® Windows® XP Home, Microsoft® Works 7.0
- Intel® 925X Express Chipset
- 512MB DDR2 RAM 400MHz
- 160GB (7,200rpm) Seriële ATA Harde Schijf
- Monitor optioneel
- 128MB PCI-Express ATi® Radeon™ X300 SE with TV-Out & DVI
- Creative Labs Audigy® 2 5.1 geluidskaart incl. FireWire OEM
- DVD-ROM 16x
- 8 x USB 2.0, 2 x IEEE1394, vier PCI, één PCI-E 1x, één PCI-E 16x,
- 10/100/1000 Netwerkkaart
- 1 jaar Next Business Day On-Site Service

Dell™ raadt Microsoft® Windows® XP Professional aan

Slechts **1.679,-**

incl. BTW

E-valuecode: PPNL4-D0721

www.dell.nl **020 582 70 92**

SAVE ONLINE Kijk voor meer speciale aanbiedingen op dell.nl



Easy as DELL™

De prijzen zijn aangegeven in Euro exclusief transportkosten. De inclusief BTW bedragen zijn afgerond naar boven. De verzendkosten bedragen € 90,- (incl. BTW) voor notebooks, desktops en workstations en € 18,- (incl. BTW) voor Software & Peripherals. Prijzen en configuraties zijn geldig t/m 26 juli 2004 tenzij anders vermeld. *De campagne-aanbiedingen gelden op geselecteerde producten en kunnen niet worden gecombineerd met andere aanbiedingen of kortingen van Dell™ en zijn niet geldig in combinatie met lopende kortingsafspraken. De afgebeelde systemen kunnen afwijken van vermelde configuraties. Drukfouten, configuratie- en prijswijzigingen onder voorbehoud, de uiteindelijke prijs wordt altijd schriftelijk tijdens de bestelling bevestigd. De Algemene Voorwaarden van Dell™ zijn van toepassing en zijn bij Dell™ en op www.dell.nl verkrijgbaar. Dell Service geldt niet voor Software en Peripherals. Voor harde schijven betekent GB 1.000.000.000 bytes; de totale beschikbare capaciteit hangt af van de besturingsomgeving. VIS=Viewable Image Size. Intel, het Intel Inside-logo, Intel Centrino, het Intel Centrino-logo, Pentium, Pentium III Xeon, Intel Xeon, Itanium, Intel SpeedStep en Celeron zijn handelsmerken of geregistreerde handelsmerken van Intel Corporation of dochterondernemingen in de Verenigde Staten en andere landen. Microsoft® Windows en Intellimouse zijn geregistreerde handelsmerken van Microsoft® Corporation. Andere handelsmerken of namen die in deze catalogus worden gebruikt verwijzen naar de eigenaars van de handelsmerken of naar de naam van hun product. Dell™ wijst elke vorm van belang in eigenaarschap van deze handelsmerken of namen van de hand. Consument is gerechtigd de producten, zonder opgave van reden, binnen zeven werkdagen na levering op eigen kosten aan Dell™ te retourneren.